PAINKILLER - SYBERIA 2 - LORDS OF THE REALM 3 - SACRED

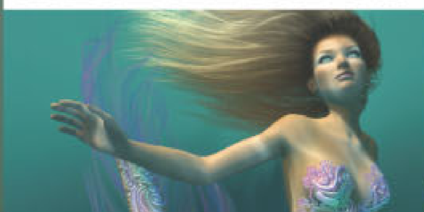
54
MAI 2004
124 PAGINI
75.000 LEI

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

"Programarea este o întrecere între inginerii care se străduiesc să facă programe ce pot fi folosite și de cei mai mari idioți, și un univers care încearcă să producă idioți mai mari. Deocamdată, universul câștigă." - Rich Cook

NVIDIA NV40



■ UN GIGANT LA PROPRIU

CeBIT 2004



■ CENTRUL TEHNOLOGIEI IT

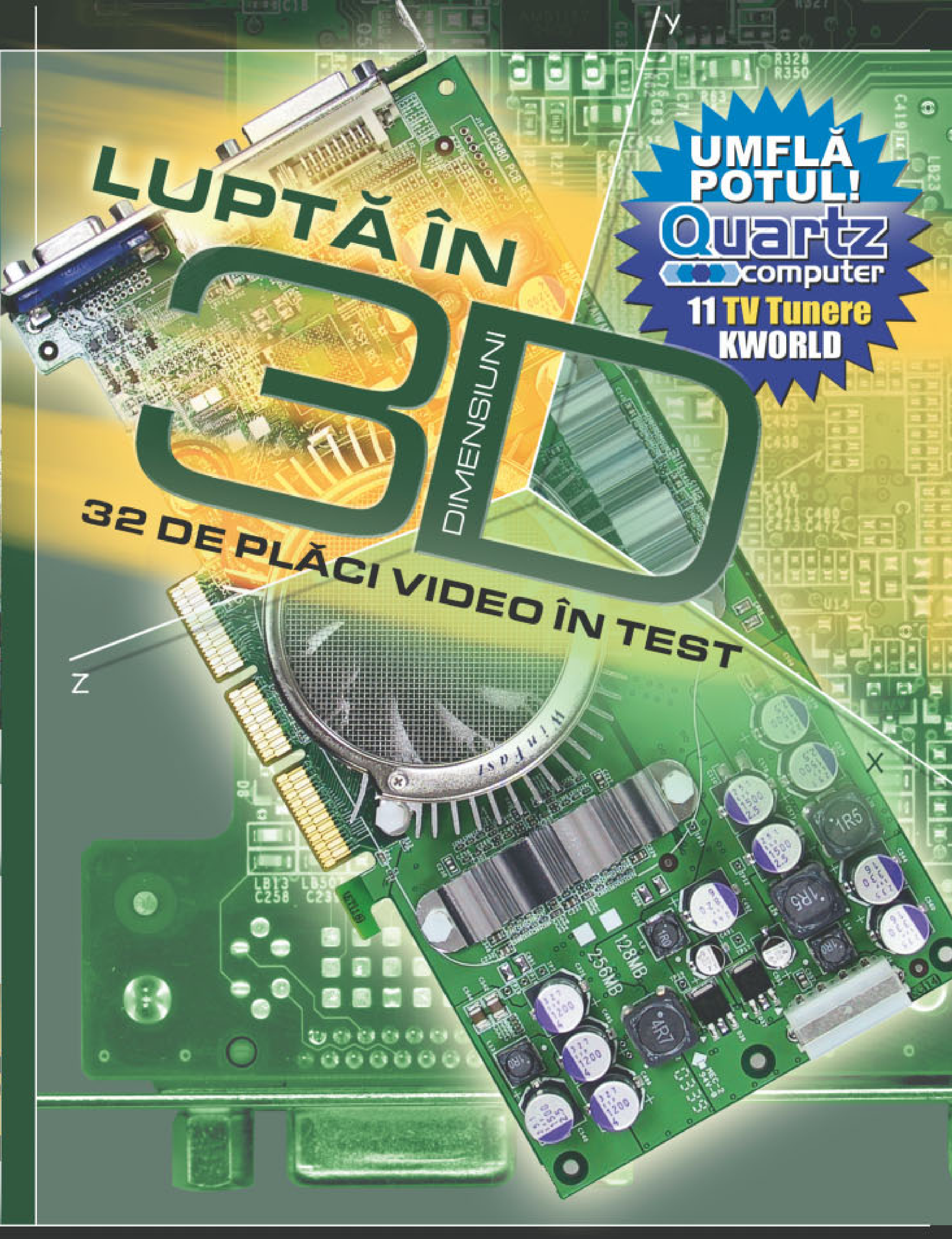
INIMA WINDOWS-ULUI

■ MISTERELE REGIȘTRILOR

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



■ O NOUĂ RUNDĂ DE ANIHILARE DIN UMBRĂ A TERORISMULUI



LUPTĂ ÎN 3D DIMENSIUNI

32 DE PLĂCI VIDEO ÎN TEST

UMFLĂ POTUL!
Quartz computer
11 TV Tunere KWORLD

PROCESOARE DE TEXT - DIRIJORII CUVINTELOR

Magazine IT la tine în oraş

În fiecare lună primim comunicate de presă din partea companiilor IT din România, prin intermediul cărora suntem anunţaţi de noi parteneriate, evenimente, lansări de produse sau deschiderea unor noi puncte de vânzare.

În perioada martie-aprilie a acestui an am remarcat o creştere semnificativă a comunicatelor care anunţau deschiderea unor noi magazine IT. Acest fapt nu poate decât să ne bucure, deoarece apariţia unor noi puncte de vânzare este un barometru al evoluţiei pieţei IT din România.

La capitolul "planuri de extindere a reţelei de magazine", cele mai harnice firme româneşti s-au dovedit a fi (în ordine alfabetică): Best Computers, Depozitul de Calculatoare şi UltraPRO Computers. Acestea au început să se focalizeze, din fericire, şi pe alte oraşe decât Bucureşti. Fenomenul trebuie luat serios în considerare, deoarece o serie din locaţiile în care s-au deschis (sau urmează să fie deschise) magazine cu tehnică de calcul sunt în oraşe care nu au putere financiară importantă şi nici populaţie numeroasă. Dacă îţi faci griji că aceste extinderi pot fi periculoase financiar din punctul de vedere al investitorului, te putem asigura că deschiderea unor noi magazine IT implică o muncă laborioasă de studiere a pieţei locale şi a amplasamentului. Prin urmare, putem afirma că IT-ul românesc este în continuă creştere, contrar situaţiei internaţionale.

În Bucureşti numărul magazinelor IT este foarte mare şi se poate vorbi de o acoperire totală a principalelor zone. Mai mult decât atât, implicarea în comercializarea echipamentelor IT a unor lanţuri de magazine ce aveau un alt profil (electrice, muzică, hypermarket-uri) a condus la ascuţirea tot mai mult a concurenţei.

Cu cât ai mai multe magazine de calculatoare în oraşul tău, cu atât creşte posibilitatea de a alege produsul pe care îl doreşti, fără să fii nevoit să faci un drum până în cel mai apropiat oraş mare sau, mai rău, să fii limitat de oferta unui singur distribuitor.

În aceste condiţii, rolul revistelor de IT, în special al celor care realizează testări de produse, creşte direct proporţional cu extinderea lanţurilor de magazine. De acum înainte tot mai mulţi utilizatori au posibilitatea de a alege produsul pe care şi-l doresc şi despre care au citit într-o revistă de specialitate.

Şi, pentru că am vorbit de posibilitatea de a alege, testul comparativ de luna aceasta vine să clarifice ierarhia actuală a acceleratoarelor grafice, dincolo de denumiri şi specificaţii tehnice. După ce vei citi acest articol o să ştii mult mai bine ce placă video să alegi, astfel încât să nu fii dezamăgit de cum rulează cel mai recent joc. Sau, dacă nu eşti interesat de viteză maximă, poţi afla care placă video deţine cel mai bun raport performanţă/preţ.

Concluzia noastră nu poate fi decât una singură: informează-te pentru a fi puternic!

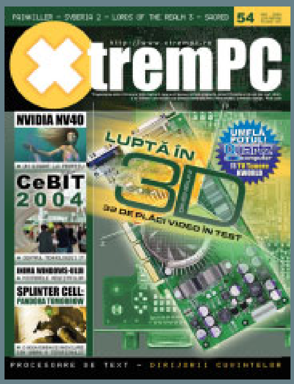
Echipa XtremPC



MAI 20

004





Echipa
Liviu Marica redactor-șef
Ionuț Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăț redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuță redactor jocuri
Ionuț Adrian Boicu editor CD/DVD

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor național

IT express


UN GIGANT LA PROPRIU
DIRIJAREA FLUIDELOR


TEHNOTREND


REPORTAJ IN ROMANIA



Liviu Marica

Curajul de a spune "nu"

Cine are curajul să se împotrivească unor tehnologii care sunt aproape de finalizare?

O mică parte din numeroșii jucători de pe piața IT&C au curajul să spună "nu" unei inovații tehnice susținute de nume mari de pe această scenă. Iar atunci când printre susținători se află companii precum Intel, iar tehnologia respectivă se află într-o fază avansată de finalizare, numărul "rebelilor" tinde să scadă spre zero.

Singura companie care își permite să nu țină cont de sfaturile și opiniile gigantului Intel a fost și încă mai este AMD. Mai mult decât atât, cei de la AMD lasă de multe ori senzația că acest comportament face parte din strategia lor de marketing.

În mod paradoxal pentru o parte din analiștii IT, multe din deciziile AMD care păreau luate "împotriva valului" s-au dovedit a fi, odată cu trecerea timpului, hotărâtoare pentru succesul companiei.

Amintesc aici anul 2000, în care AMD a decis să mizeze pe memoria SDRAM, în timp ce Intel investea în mult mai rapida memorie RDRAM (Rambus). După cum bine știm, piața a decis că SDRAM își merită locul în calculatoare datorită raportului performanță/preț net superior celui deținut de Rambus. La puțin timp, AMD a jucat cartea numită DDR și a câștigat din nou, în vreme ce Intel a continuat timp de un an să ofere doar chipset-uri pentru memoria Rambus. Până la urmă Intel a trebuit să cedeze în fața presiunilor exercitate de piață și a lansat chipset-ul i845 ce oferea procesorului Pentium 4 acces la memoria SDRAM și ulterior, prin i845D, la memoria DDR.

Când AMD a lansat procesoarele Athlon XP cu un sistem de notare ce nu includea frecvența la care rulau, presa, utilizatorii, dar mai ales Intel nu au scăpat nici o ocazie să critice această strategie. Cu timpul, procesoarele AMD s-au dovedit rapide și în deplină concordanță cu sistemul de notare, astfel încât putem consemna o nouă victorie de marketing.

Intel a menționat în repetate rânduri că procesoarele pe 64 biți sunt destinate serverelor, iar utilizatorii obișnuiți nu au încă nevoie de așa ceva. AMD nu a ținut cont de aceste viziuni, lansând curajos Athlon 64, chiar dacă momentan nu există un sistem de operare Windows pe 64 biți. Putem să notăm o nouă victorie AMD, deoarece procesoarele pe 64 biți nu disipează multă energie termică și s-au dovedit rapide chiar pe platforme pe 32 biți.

Ajunși în prezent, AMD are curajul de a spune "încă nu" memoriei DDR2. Argumentul este simplu: la aceeași frecvență, DDR2 nu va fi mai rapidă decât DDR, însă va fi mai scumpă. În concluzie, reprezentanții AMD au spus că nu are sens o tranziție la acest tip de memorie până când prețul și performanțele nu vor fi favorabile, iar piața va fi și ea dispusă să suporte o astfel de mutare. Primele diferențe de performanță le vom putea remarca atunci când vor fi lansate DDR2-667 și DDR2-800. Cei de la Intel sunt hotărâți să mizeze pe DDR2 încă de la început.

Este cunoscut faptul că noul format BTX este susținut puternic de Intel. Adoptarea acestui standard schimbă total configurația calculatoarelor noastre, începând cu plăcile de bază, ce vor avea un layout special. La conferința de presă organizată cu ocazia târgului CeBIT, reprezentantul AMD ne-a spus că platformele lor nu au nevoie de formatul BTX, deoarece procesoarele Athlon nu se încălzesc așa de mult.

Se pare că AMD a înțeles că în procesul evoluției tehnice trebuie să se țină cont și de ceea ce poate asimila piața, nu numai de performanțele obținute prin adoptarea unor noi standarde.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus


cuprins
Viruşii şi televiziunea
APRILI
008 IT EXPRESS
020 HARDWARE
072 HOBBY
096 JOCURI

CONTRAEDITORIAL: MASS-MEDIA SI DOMENIUL IT

În XtremPC 53 observam o problemă prezentă pe tot mapamondul, chiar şi în zone considerate mai dezvoltate, şi anume modul greşit în care mass-media raportează evenimentele din domeniul IT. Cititorii au fost în mare parte de acord cu concluziile noastre, singura observaţie, foarte pertinentă de altfel, fiind aceea că totuşi principalii vinovaţi pentru pagubele cauzate de viruşi sunt creatorii acestora, şi nu utilizatorii naivi. Foarte adevărat, dar asta nu înseamnă că utilizatorii trebuie să ignore cele mai elementare măsuri de protecţie. Dintre cele primite, scrisoarea de mai jos ne-a captat atenţia pentru că oferă şi o soluţie la această problemă.

"DIN NOU DESPRE EDUCATIA IT"

De la: Stanea Daniel
Pentru: redactia@xtrempc.ro

În primul rând, ar trebui ca educaţia IT să fie obligatorie chiar din primele clase de şcoală, alături de învăţarea alfabetului. Dar lucrurile stau cu totul altfel în realitate, majoritatea calculatoarelor zac îngrămădite pe undeva şi se prăfuiesc, fiind folosite în cel mai bun caz pentru orele de informatică. În asemenea împrejurări, rezultatul acestei sumare educaţii IT nu poate fi decât unul previzibil: un amestec de teamă şi neputinţă din partea celui/celei care vizionează ştirile din mass-media referitoare la viruşii informatici.

Nu toţi au avut posibilitatea să studieze IT-ul în şcoli, în consecinţă rolul de educator şi îndrumător îi revine mass-media. Indiferent de tematica revistei sau a programului TV transmis, mass-media trebuie să prezinte toate aspectele negative ale IT într-un mod obiectiv (lăsând la o parte senzaţionalul) şi, în acelaşi timp, amuzant ori agreabil, după caz. În goana după rating, dar şi din cauza necunoaşterii, televiziunile preferă o manieră hiperbolică în ceea ce priveşte problemele IT.

O altă chestiune iritantă este legată de interviurile din mass-media cu personalităţile de marcă ce sunt mai puţin avizate în IT. Recent, am citit din arhiva unui site de ştiri un interviu cu Emma Nicholson, unde se făcea o scurtă caracterizare, pur subiectivă, la adresa hacker-ilor: "Fără nici un dubiu, aceste persoane rău intenţionate sunt nişte diavoli malițioşi care nu fac altceva decât să umple cu pornografie ecranele utilizatorilor". În general, astfel de analize conduc mai degrabă la crearea de mituri decât la lămurirea şi apoi educarea utilizatorului.

Din cele afirmate reiese că mass-media tratează domeniul IT&C şi implicaţiile sale, mai ales cele neplăcute, într-un chip foarte exagerat, chiar ilar pe alocuri - de exemplu, influenţa negativă a jocurilor de PC - şi nu lipsit de trivialitate sau de superficialitate, punându-se în prim-plan partea spectaculoasă a problemei, în loc să se facă o informare corectă şi completă. Eu cred că un reporter ar trebui să privească (cu ajutorul unui expert) un eveniment IT din toate unghiurile posibile, iar la sfârşit să prezinte soluţiile posibile şi/sau de prevenire a celor nefaste. Însă, oricât de multă educaţie IT ai face, în final totul depinde de prostia omului. Nu este de vină PC-ul că virusul se răspândeşte, nu?

XtremPC: Într-adevăr, lipsa de cunoştinţe nu este limitată doar la oamenii obişnuiţi sau la o anumită parte a mass-media, ci afectează şi foarte multe dintre personalităţile politice, ceea ce are efecte destul de neplăcute. Un exemplu recent este campania dusă de Liz Figueroa, o senatoare din California, împotriva serviciului Gmail de la Google, care consideră că tehnologia prin care Google caută în e-mail-urile utilizatorilor pentru a le oferi reclame relevante violează intimitatea acestora. Evident, cineva care doreşte securitate maximă nu poate lua în considerare un serviciu public de e-mail, dar pentru utilizatorii obişnuiţi, fără cine ştie ce secrete, un server de e-mail care îi lasă să stocheze până la 1GB de informaţie, plătit cu un tip de reclame care nu deranjează în nici un fel, este mult mai interesant decât unul care oferă intimitate absolută şi o biată căsuţă de 5MB.

Mass-media trebuie să prezinte toate aspectele negative ale IT într-un mod obiectiv (lăsând la o parte senzaţionalul) şi, în acelaşi timp, amuzant ori agreabil, după caz.

INTRA IN CONTACT!

ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

TELEFON:
021-231.28.66

FAX:
021-230.29.76

››› FAR CRY, NEDREPTATIT ›››

De la: Cătălin Ionete
Pentru: cititori@xtrempc.ro

Am rămas stupefiat văzând articolul: cel mai "greu" joc pe care l-a văzut PC-ul până acum tratat ca un joc de mâna a doua. Eu, care credeam că Far Cry o să dea peste cap toate sistemele de notare (ca Nadia Comăneci acum mulţi ani), îl văd procopsit cu un amărât de 8. Nu pot să intru în detalii prea mari acum, dar nu pot să tac când văd că JOCUL care a înmărmurit lumea (cele mai mari reviste de specialitate din lume nu-şi găsesc cuvintele ca să-l laude) este tratat ca un semifiasco în dulcea noastră ţară. Ştiu că suntem critici din naştere, dar asta este prea de tot. Argumentele pentru care Far Cry este văzut ca un joculeţ ce nu prea "iese din rând" sunt, pare-se, următoarele: nu pune destul de mult accent

pe fizică, multiplayer slab şi poveste mediocră. Părţile care literalmente strălucesc sunt amintite doar în treacăt (AI-ul duşmanilor şi grafica, cât şi gameplay-ul în sine, ca rezultat al acestora). Să vedem ce valoare au argumentele contra Far Cry. Nu se pune destul accent pe fizică. Nu pot să îmi imaginez cum domnul Dorobăţ poate să spună aşa ceva când în majoritatea jocurilor (chiar toate nu ar fi deloc o exagerare) nici măcar nu există ideea de fizică. Aş vrea să-mi spună domnul Dorobăţ în câte jocuri butoaiele se rostogolesc la vale pe o pantă sau plutesc pe apă. În care joc peştii împuşcaţi plutesc la suprafaţa apei şi fulgii păsărilor plutesc în aer? În ce joc, dacă nu mergi pe centrul unui pod suspendat, rişti să te răstorni pentru că se înclină din cauza greutăţii tale? O să mă opresc aici cu detaliile despre fizica pe care, după domnul Dorobăţ, nu se pune accent, deşi aş putea continua mult şi bine.

Povestea este mediocră. Aşa o fi. Dar domnul Dorobăţ este destul de contradictoriu când spune că filmul de la început te bagă în ceaţă, ca mai apoi să se plângă de marea previzibilitate a jocului. Că este văzut ca o combinaţie de "Men of War" şi Insula nu ştiu cărui doctor este o perspectivă atât de subiectivă, că miroase de la o poştă. Păcat că nu putem accepta noul decât ca o combinaţie de părţi vechi: oare ne lipseşte imaginaţia?

Multiplayer-ul e slab. Şi ce dacă? Sau cui îi pasă? Far Cry se vrea în primul rând un single player reuşit şi este unul, indiferent ce zic gurile rele româneşti. Am îndoieli că multiplayer-ul este slab doar pentru că aşa zice domnul Dorobăţ, dar, chiar dacă ar fi aşa, nu afectează cu nimic calitatea jocului în sine, adică ce îşi propune el să fie. E ca şi cum ai acuza tortul de la desert că nu e la fel de picant ca friptura din felul doi. Să fim serioşi! Aşa se explică probabil şi nota 9 pe care a luat-o UT2004. Să fiu clar: UT2004 este un joc de nota 9, dar Far Cry este atunci unul de nota 11. UT e cel mai tare joc din cele de veche generaţie, pe când Far Cry este primul (şi deci nu se compară cu nimic altceva) din cele de nouă generaţie, pe urmele căruia vin HL2 şi Doom3 (HL2 a pierdut de bunăvoie privilegiul acesta). Raportul de 9 la 8 pentru UT2004 se explică printr-o afinitate exagerată pentru modul multiplayer al celui care face judecata, altfel nu pot să-mi explic.

XtremPC: În primul rând, trebuie să precizăm că nu este deloc adevărat că universul întreg a căzut în genunchi în faţa lui Far Cry. Nu obişnuim să ne justificăm opiniile prezentându-le pe ale altora, dar este bine de ştiut că poziţia noastră în ceea ce priveşte Far Cry nu este în nici un caz una singulară. Pe urmă, haideţi să ne înţelegem, nota 8 nu este una mică şi modul în care a fost primită ea de unii cititori este exagerat. O boală foarte veche ce afectează majoritatea revistelor, în special pe cele online, este aceea de a acorda note dintr-o arie foarte restrânsă. Pe această scară, nota 7 desemnează un titlu foarte slab, iar 8 unul care "nu iese din rând". Noi considerăm că scara de la 1 la 10 este făcută pentru a fi folosită în întregime, de aceea un joc de nota 7 în XtremPC este unul cu mari şanse de a atrage atenţia cel puţin fanilor genului, iar nota 8 desemnează un titlu recomandat călduros.

Articolul vorbeşte pe larg despre spectaculozitatea graficii şi dedică o căsuţă AI-ului, deci nu se poate considera că le tratează tangenţial, aşa cum sugerează Cătălin. Povestea însă, ne pare rău să o spunem, nu poate fi considerată interesantă decât de o persoană pentru care "Insula doctorului Moreau" (o carte pe care v-o recomandăm călduros, de altfel) este ceva atât de străin, încât nu poate nici să-i reţină numele mai mult de cinci minute.

Ca o ultimă precizare, notele de la jocuri sunt şi au fost întotdeauna subiective. Oricine pretinde că oferă note obiective spune un neadevăr, pentru că nu există nici o metodă obiectivă de a măsura amuzamentul. Însă noi încercăm, prin conţinutul articolului (mult mai important decât nota de la final, care, fiind un simplu număr, nu poate exprima mare lucru), să arătăm toate părţile bune şi rele, pentru ca cititorii să ştie nu numai dacă jocul ne-a plăcut nouă, ci şi dacă le va plăcea lor. Pentru cei care ţin foarte mult la grafică, de exemplu, Far Cry este, într-adevăr, cel mai bun. Alte aspecte ale sale însă, chiar dacă nu sunt slabe, impresionează mai puţin.

››› IMPATIMIT DE GRAFICA ›››

De la: Muzica creştină
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Sunt un împătimit al graficii pe calculator. Ce s-a întâmplat cu voi? Până acum câteva numere aţi tot dat review-uri despre 3ds max, Avid, Lightwave etc. Dar cu Maya, Truespace etc. cum rămâne? În ultimele numere am văzut câte două prezentări pe o pagină! La nişte programe (recunosc, unele folositoare) care nu prea aveau legătură cu CGI-ul, ci doar ceva postprocessing sau grafică vectorială. Ce faceţi? Când vă reveniţi? Odată aţi dat un interviu cu un artist român care a făcut ceva cu un gândac. De atunci nu aţi mai zis nimic de el sau de alţii. CG-ul este viitorul. Daţi-i mult mai multă atenţie... Faceţi un review despre industria CG din întreaga lume, dar nu vă mulţumiţi cu unul de câteva pagini, ci faceţi-l în episoade, cum aţi făcut cu jocurile. Vorbiţi de Pixar, DreamWorks (PDI), Square USA etc. Eu cumpăr revista doar pentru a citi această rubrică şi cea de hardware...

XtremPC: Pe această cale îi rugăm pe cei care ne scriu să îşi menţioneze şi numele, pentru că cele cu care şi-au creat conturile de e-mail variază în cele mai multe cazuri de la ilar la absurd de-a dreptul. Dar de data aceasta fie, o să vorbim şi cu Muzica creştină. Facem asta pentru că ideea de a prezenta istoricul CGI-ului ni se pare interesantă şi o vom lua în calcul pentru viitor. Programele de gen le vom prezenta aşa cum am făcut-o şi până acum, atunci când apar versiuni noi. Cu siguranţă că şi interviuri cu români pasionaţi de grafică vom mai avea, pentru că este un domeniu în care românii sunt foarte activi.

CU OCHII PE FORUM!

burner

Am făcut rost de ea de ieri... mi-a plăcut în mod special articolul despre RPG (definiţia genului de la sfârşit este cea mai bună pe care am întâlnit-o)... partea de hardware nu m-a interesat, dar asta e vina mea... oricum, cu cât mai multe teste, cu atât mai bine, poate la un moment dat voi avea nevoie... altfel... un număr obişnuit.

Minel

Secţiunea de jocuri este foarte mică. Nu acoperă multe titluri destul de importante. Păcat, era minunat când revista era exclusiv despre jocuri (zic de PCGaming). Eu am fost totuşi de acord să devină una universală IT, că na... mai ai un sfat când iei o placă video, dar nici aşa, cu puţin mai mult de 10 articole despre jocuri. Un minim de 20 ar fi decent, părerea mea. Şi nu articole "de jucărie", gen preview-ul City of Heroes, cu trei paragrafe într-un cerc. Destul de leneş, se găsesc destule informaţii pe Internet pentru ca redactorul să scrie mai mult decât atât. E puţin mai lung decât o ştire. Un fel de "Salut! Vedeţi că tre' să apară City of Heroes şi e MMORPG, ştiaţi?". Nu m-ar deranja să existe două reviste, cum sunt fraţii Chip şi Level. Cei de la XtremPC probabil cred că cei care cumpără revista sunt doar interesaţi de hardware. Greşeală, XtremPC o cumpără mai ales cei pasionaţi de jocuri.

XtremPC

Rubrica de jocuri din XtremPC 53 a avut cu două pagini mai puţin şi ceva mai multe reclame decât de obicei din motive conjuncturale. Ea a revenit la dimensiunea sa normală luna aceasta. În nici un caz nu intenţionăm să renunţăm la secţiunea de jocuri sau să o micşorăm. Considerăm că cei care cumpără XtremPC nu o fac pentru una dintre rubrici, ci pentru diversitatea de informaţii de calitate din întreg domeniul IT.

The_beast

Mi se pare mie sau fraza "să întrebi dacă computerele gândesc este la fel de ilogic ca şi cum ai întreba dacă submarinele înoată" a mai apărut într-un număr precedent?

XtremPC

Din păcate, nu ţi se pare. Atunci când a fost introdusă ideea cu citatul de pe copertă, nu ne-am gândit şi să facem o bază de date cu citatele deja folosite, pentru a le evita, ceea ce ne-a costat. Acum însă am făcut o astfel de bază de date şi această eroare nu se va repeta.

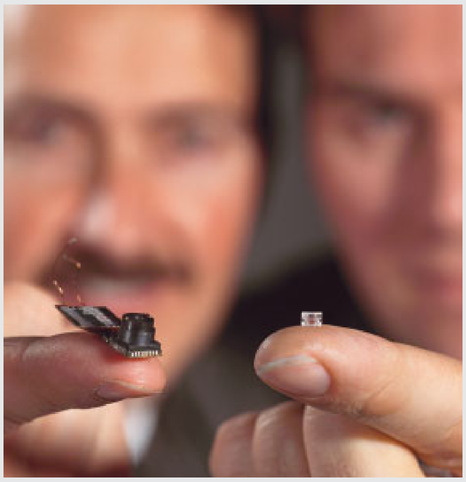
Sir Ice

Un număr destul de reuşit pentru testul de monitoare LCD (chiar dacă utilizatorii ca mine nu şi le pot permite decât prin rate, şi eu am oroare de datorii şi deci de rate) şi cel de tunere (care este foarte util pentru obsedaţii de jocuri, PC-uri şi/sau Internet, care nu vor să fie obligaţi să se mute de la un ecran la altul). Eu aş fi ales pentru locul 1 tunerul Pinnacle, care are o calitate excelentă a componentelor, dar faptul că este bazat pe un chip Conexant de generaţie mai veche justifică măcar în parte poziţia ocupată.

FluidFocus

O LENTILA SPECIALA

Philips a făcut primul pas spre "umanizarea" lentilelor miniaturale, anunţând disponibilitatea ultimei sale realizări - lentila fără părţi mecanice în mişcare.



Sistemul propus de celebrul inovator olandez Philips poartă numele de FluidFocus şi este ideal pentru o varietate largă de aplicaţii. Acestea includ camerele digitale, camerele din telefoanele mobile, sistemele de securitate sau endoscopia.

Cel mai interesant aspect în ceea ce priveşte noua tehnologie este, desigur, faptul că nu conţine părţi în mişcare. FluidFocus este un sistem ce realizează focalizarea copiind anatomia umană, mai exact folosind un fluid ce îşi schimbă forma, asemenea ochiului omenesc.

Lentilele FluidFocus conţin două fluide imiscibile (care nu se pot amesteca) cu indicele de refracţie diferit. Unul este o soluţie apoasă, bună conductoare de electricitate, iar celălalt un ulei ce nu conduce electricitatea. Ambele sunt încapsulate într-un mic tub cu capetele transparente. Suprafeţele interioare ale tubului şi unul dintre capete sunt acoperite cu o substanţă hidrofugă (ce nu se combină cu apa), ce are ca efect imediat acumularea soluţiei apoase la capătul opus, în formă de semisferă. Se formează astfel o lentilă sferică.

Forma acestei lentile se modifică aplicând un câmp electric de-a lungul substanţei hidrofuge, ceea ce va duce la pierderea treptată a acestei proprietăţi, substanţa devenind tot mai puţin hidrofugă. Procesul poartă denumirea de "electrowetting" şi se referă la modificarea indusă prin curent electric în tensiunea de suprafaţă a substanţei de care vorbeam. Această modificare în tensiunea de suprafaţă face ca soluţia apoasă să înceapă să adere la pereţii tubului, în loc să fie respinsă de aceştia, modificând astfel raza curburii meniscului format la intersecţia celor două fluide şi, implicit, distanţa focală a întregului ansamblu.

Se poate astfel efectua o tranziţie lentă de la forma convexă iniţială a lentilei la una concavă, trecând prin poziţia neutră (plană), în care efectul de lentilă este nul.

Posibilitatea de focalizare a lentilei este situată în intervalul 5cm-infinit, iar timpul de trecere de la o extremă la alta este foarte bun: sub 10 milisecunde. Consumul este, de asemenea, redus, ceea ce pentru aparatele a căror funcţionare este bazată pe baterii nu poate fi decât benefic.

Lentila FluidFocus are dimensiuni foarte reduse (doar 3mm în diametru şi 2.2mm în lungime) şi o durabilitate mare în timp (după un milion de cicluri de focalizare, performanţele optice erau nealterate). Aceste aspecte, coroborate cu rezistenţa la şocuri, precum şi la variaţii mari de temperatură, recomandă lentila Philips integratorilor de astfel de dispozitive, mai ales în condiţiile în care construcţia acesteia este compatibilă cu tehnologiile de fabricare în masă.

Intel PXA270

MMX PENTRU TELEFOANE MOBILE

Intel lansează o nouă generaţie de procesoare, prin care aduce un plus de putere telefoanelor mobile şi dispozitivelor PDA.



Dispozitivele PDA au evoluat de la simple agende electronice la adevărate sisteme de calcul portabile. Intel contribuie la această evoluţie spectaculoasă prin lansarea procesorului PXA270 (cunoscut până acum sub numele de cod "Bulverde"). Acesta face parte din familia XScale şi este destinat dispozitivelor PDA şi telefoanelor mobile. Primele procesoare PXA270 vor funcţiona la frecvenţa de 312MHz, însă în curând vor fi lansate modele la 416MHz, 520MHz şi 624MHz.

Prin integrarea tehnologiei Intel Wireless MMX în PXA270 se obţine o creştere importantă a performanţelor în aplicaţiile 3D, comparativ cu generaţiile anterioare de procesoare din familia XScale. Dispozitivele PDA şi telefoanele mobile dotate cu PXA270 vor avea o durată mai mare de autonomie, deoarece vor beneficia de Wireless Intel SpeedStep, o tehnologie similară cu cea folosită de Intel în sistemele Centrino. Wireless Intel SpeedStep reduce consumul de energie prin ajustarea voltajului şi a frecvenţei de funcţionare în funcţie de cantitatea de putere de calcul necesară aplicaţiilor rulate.

Partea de securitate a fost îmbunătăţită substanţial prin includerea specificaţiilor Intel Wireless Trusted Platform. Acestea permit introducerea suportului pentru cele mai importante protocoale de securitate.

Odată cu lansarea procesorului PXA270, Intel a anunţat şi un nou accelerator multimedia: 2700G. Acesta poartă numele de cod "Marathon" şi va permite afişarea cursivă a clipurilor video în format MPEG-2, MPEG-4 şi Microsoft Windows Media Video9.

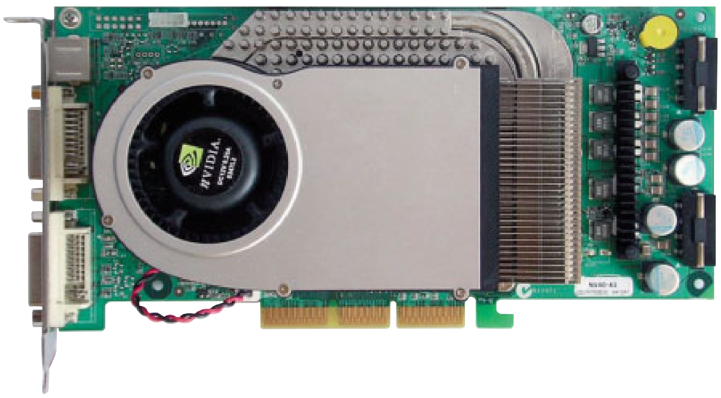
NVIDIA NV40

Un gigant la propriu

Din momentul lansării lui ATI Radeon 9700 Pro, NVIDIA a pierdut coroana performanţei acceleratoarelor 3D, însă lucrurile s-au schimbat odată cu apariţia lui NV40.

Probabil multă lume îşi aduce aminte momentul în care NVIDIA a lansat NV30 (GeForce FX 5800 Ultra) în încercarea de a redobândi supremaţia pierdută în faţa principalului concurent, ATI R300 (Radeon 9700 Pro). Această mişcare a fost considerată de mulţi ca fiind o mare greşeală, principalele argumente fiind disponibilitatea pe piaţă a plăcilor după foarte mult timp de la momentul lansării, performanţa slabă în aplicaţiile ce folosesc DirectX 9, precum şi problemele de ergonomie ale designului, ce folosea două sloturi şi un ventilator extrem de gălăgios.

14 aprilie 2004 a fost data lansării unuia dintre cele mai anticipate procesoare grafice ale acestui an: NVIDIA NV40. Primele teste de pe Internet relevă faptul că aşteptarea nu a fost în zadar, promisiunile NVIDIA de a oferi o performanţă superioară faţă de NV38 (performanţă de până la trei ori mai mare în cazul folosirii Pixel Shader 2.0 şi îmbunătăţiri ale calităţii imaginii în cazul folosirii Antialiasing-ului şi a filtrării anisotropice) fiind dovedite de rezultatele în teste. Concluzia practică este aceea că NVIDIA a reuşit un pas comparabil cu cel din momentul lansării lui GeForce 256, prima placă video ce oferea accelerare Transform&Lighting. Creşterea de performanţă oferită de NV40 a fost posibilă prin schimbarea completă a arhitecturii procesorului grafic, nu doar prin creşterea frecvenţei de funcţionare, cum s-a întâmplat în cazul lui NV38 (o versiune supratactată a lui NV35).



Prima privire aruncată asupra plăcii de referinţă NV40 ne arată o soluţie de răcire dual-slot (NVIDIA prevăzuse iniţial o soluţie clasică single-slot) cu o lungime egală cu a precedentului NV38 (GeForce FX 5950 Ultra). Greutatea de aproximativ 460g este şi ea identică cu cea a lui NV38. Asemănările se opresc însă aici. Chip-urile de memorie şi procesorul grafic se găsesc pe aceeaşi parte a PCB-ului şi folosesc sistemul de răcire unificat care foloseşte un sistem heat-pipe de transfer al căldurii de la memorie la radiatorul principal. Pentru alimentarea plăcii avem nevoie de doi conectori molex de 12V. NVIDIA recomandă, de asemenea, o sursă de alimentare de minim 480W pentru furnizarea curentului în parametri normali. În urma testelor de putere consumată, reiese faptul că NV40 nu este cu mult mai gurmand decât concurentul ATI Radeon 9800 XT.

Despre procesorul grafic tactat la 400MHz se ştie că este fabricat în tehnologia 0.13 microni şi înglobează nu mai puţin de 222 milioane de tranzistoare. Spre comparaţie, un procesor Intel Pentium 4 Extreme Edition are un total de 178 milioane de tranzistoare, dintre care 149 milioane sunt ocupate de memoria cache, cele 29 milioane rămase fiind procesorul propriu-zis. Memoria folosită este tactată la 550MHz şi este de tipul GDDR3 (urmaşul lui GDDR2, cu specificaţii tehnice asemănătoare, dar cu un consum de curent mai scăzut, ce permite

Tabel comparativ

	ATI Radeon 9800 XT	NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra	NVIDIA GeForce 6800 Ultra
Nume de cod	R360	NV38	NV40
Tehnologie chip	256 biţi	256 biţi	256 biţi
Proces de fabricaţie	0.15 microni	0.13 microni	0.13 microni
Număr tranzistoare	107 milioane	130 milioane	222 milioane
Magistrală memorie	256 biţi GDDR	256 biţi GDDR	256 biţi GDDR3
Lăţime de bandă memorie	23.4GB/s	30.4GB/s	35.2GB/s
Mod FSAA maxim	6X	4X / 4X MS+2X SS	4X / 4X MS+2X SS
Rată de transformare triunghiuri	412 milioane triunghiuri/s	356 milioane triunghiuri/s	600 milioane triunghiuri/s
Bus AGP	2X/4X/8X	2X/4X/8X	2X/4X/8X
Cantitate memorie	256MB	128/256MB	128/256/512MB
Frecvenţă GPU	412MHz	475MHz	400MHz
Frecvenţă memorie	365MHz (730 DDR)	475MHz (950 DDR)	550MHz (1100 DDR)
Vertex Shader	4 unităţi	FP Array	6 unităţi
Pipeline-uri pentru pixeli	8x1	4x2 / 8x0	16x1 / 32x0
Unităţi de texturare/pipeline	1	2	1
Texturi/unitate de texturare	8	16	Necunoscut
Versiune Vertex Shader	2	2	3
Versiune Pixel Shader	2	2	3
Generaţie DirectX	9	9	9.0c
Mod FSAA	MultiSampling	MultiSampling SuperSampling Mixed Mode	MultiSampling SuperSampling Mixed Mode
Optimizări memorie	Hyper Z III+	LMA II Optimized Color Compression	LMA III Optimized Color Compression
Optimizări	SmartShader 2.1, SmoothVision 2.1	IntelliSample HCT	IntelliSample 3.0
Ieşiri video	2	2	2
Chip-uri RAMDAC interne	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
Număr biţi pe canal de culoare	10	10	10
Special	Encoder TV integrat, FullStream Adaptive Filtering, F-Buffer	Encoder TV integrat, programabilitate extinsă, Adaptive Filtering, UltraShadow	Procesor video şi encoder TV integrat, programabilitate extinsă, Adaptive Filtering, True Trilinear Filtering, UltraShadow
Preţ la lansare	499$	499$	499$



frecvenţe de tact mai ridicate). Lăţimea de bandă a lui NV40 atinge valoarea de 35.2GB/s, mult peste Radeon 9800 XT, ce are 23.4GB/s.

NV40 este primul procesor grafic ce foloseşte 16 conducte de randare şi este compatibil cu Pixel Shader şi Vertex Shader 3.0.

Momentan nu sunt disponibile jocuri care să folosească versiunea 3.0 a Pixel şi Vertex Shader, primele titluri ce vor ţine cont de aceste tehnologii fiind programate după lansarea lui DirectX 9.0c de către Microsoft. De menţionat este faptul că versiunea curentă DirectX 9.0b nu deţine suport decât pentru Pixel şi Vertex Shader 2.0. La origine, NV40 este un GPU nativ AGP, însă este capabil să conlucreze cu un HSI bridge, ceea ce se va şi întâmpla odată cu apariţia primelor versiuni pentru magistrala PCI Express.

Pentru a face NV40 şi mai atractiv, NVIDIA a mărit capabilităţile multimedia prin adăugarea unui procesor video dedicat ce va permite efectuarea decodării şi codării hardware MPEG-1/2/4 şi va fi, de asemenea, complet compatibil HDTV şi PVR. Iniţial, NV40 va fi lansat în două versiuni: GeForce 6800 Ultra şi GeForce 6800. Cea din urmă variantă va avea doar 12 pipeline-uri de randare, va utiliza doar un slot şi va folosi doar un conector de alimentare suplimentar de 12V. Chiar şi această variantă mai ieftină este de aşteptat a avea o performanţă superioară plăcilor high-end actuale: GeForce FX 5950 Ultra şi Radeon 9800 XT.

Despre concurenţă nu putem spune decât că aşteptăm cu nerăbdare lansarea lui R420. ATI nu s-a decis încă asupra momentului lansării, însă ne putem aştepta la o concurenţă acerbă cu NVIDIA, lucru din care utilizatorul are doar de câştigat, având la dispoziţie produse performante la un preţ mai scăzut.

Nanograss

DIRIJAREA FLUIDELOR

Tehnica de procesare a unei suprafeţe de silicon pentru a avea un aspect de "iarbă", adică fire de dimensiuni nanometrice, a condus cercetătorii din laboratoarele Bell la o nouă metodă de manevrare a fluidelor folosind ceea ce ei numesc "nanograss".

Bell Labs, divizie de cercetare şi dezvoltare a Lucent Technologies, a anunţat de curând o nouă descoperire ale cărei implicaţii promit multe. Mai concret, cercetătorii au pus la punct o metodă de a forma într-o suprafaţă siliconică o "peluză" formată din fire subţiri de mărimi egale, asemenea celor de iarbă, dar de dimensiuni nanometrice. Acest lucru face ca lichidele ce vin în contact cu această suprafaţă să se comporte într-un fel inedit, permiţând controlul lor absolut. Picăturile de lichid stau pe această suprafaţă fără a pătrunde în interior, asemenea fachirilor pe patul de ace. Firele de dimensiuni nanometrice (un nanometru este de aproximativ 100.000 de ori mai mic decât diametrul firului de păr) au fost acoperite cu un înveliş dintr-o substanţă ce respinge lichidele. Din cauza materialului nonaderent şi a faptului că picăturile de lichid (cercetătorii au încercat cu apă şi alcool) nu puteau pătrunde în spaţiile dintre fire, ci stăteau pe vârfurile acestora, picăturile s-au transformat în mici bile, uşor de deplasat şi care, mai ales, nu udă suprafaţa materialului.

Aici intervine partea cu adevărat interesantă. Prin aplicarea unui curent electric la suprafaţa materialului, picăturile de lichid au putut fi atrase de acesta, printre micile fire, udând suprafaţa exact acolo unde se doreşte. Precizia cu care se pot "convinge" picăturile de lichid să ude exact suprafaţa dorită este foarte mare, ceea ce duce, de altfel, cu gândul la aplicaţii imediate în răcirea chip-urilor electronice.

Conform spuselor conducătorului de proiect, o picătură poate fi trimisă exact la punctele de încălzire maximă, unde s-ar "scufunda" şi ar absorbi căldura, iar apoi şi-ar continua drumul. Se elimină astfel costurile mari şi ineficienţa amplasării unui material de răcire sau a unui radiator pe întreaga suprafaţă a chip-ului. Aplicaţiile noii tehnologii nu se limitează însă doar la răcirea chip-urilor. Un alt punct de interes maxim este reţelistica optică. De exemplu, mutarea unei picături de lichid pe o suprafaţă "nanograss" poate modifica proprietăţile fizice ale mediului prin care impulsurile luminoase sunt trimise, ceea ce oferă noi perspective în funcţionarea switch-urilor optice.

Noua tehnologie se poate aplica cu succes şi la microbateriile viitorului. Bateriile convenţionale au reacţii electrochimice ce se desfăşoară, la un anumit nivel, permanent, chiar şi atunci când bateria nu este utilizată. Odată cu trecerea timpului însă, bateria se va uza. Utilizând noua tehnologie Bell Labs, pentru a izola electrolitul lichid în aşa fel încât reacţiile electrochimice să nu aibă loc până atunci când este nevoie de energie electrică, microbateriile bazate pe nanograss s-ar putea dovedi a fi ideale acolo unde este nevoie de capacitate mare şi durată lungă de viaţă a acestora, mai ales dacă sunt necesare doar "vârfuri" de putere. Cea mai bună aplicaţie pentru asemenea baterii ar fi senzorii de pe teren, care nu au nevoie de mult curent electric decât atunci când detectează ceva şi trebuie să transmită informaţia înapoi la bază folosind tehnologia wireless.

Lista aplicaţiilor nu se opreşte aici, posibilităţile incluzând, de exemplu, şi dispozitivele "lab-on-a-chip". Deşi doar de domeniul SF-ului acum, teoretic s-ar putea crea astfel de dispozitive care folosesc mii de diferiţi agenţi chimici, fiecare depozitat într-un mic punct de pe suprafaţa nanograss, la care reactivii nu ajung decât atunci când este nevoie. Se pot dezvolta astfel aparate pentru chimie combinatorie, analize genetice şi aşa mai departe.

Tehnologia dezvoltată de Bell Labs ar mai putea fi utilizată şi pentru a reduce frecarea cu apa în cazul torpilelor, la parbrize ce se pot curăţa singure sau pentru a construi ambarcaţiuni mai rapide, toate datorită proprietăţilor suprafeţei nanograss de a respinge lichidele.

Crew Physiological Observation Device

SUPRAVEGHERE MEDICALA PRIN BLUETOOTH



Monitorizarea permanentă a funcţiilor vitale poate fi o problemă de viaţă şi de moarte pentru cercetătorii care lucrează în condiţii extreme. Specialiştii centrului spaţial NASA au realizat un dispozitiv cu o greutate de numai 59 de grame, care înregistrează prin intermediul unor senzori o serie de parametri cum ar fi pulsul, temperatura sau ritmul cardiac. Spre deosebire de dispozitivele anterioare, care doar stocau aceşti parametri pentru o analiză ulterioară, Crew Physiological Observation Device (CPOD) transmite aceste date prin Bluetooth către un calculator apropiat. Prin intermediul unui software, aceste date sunt analizate în timp real, iar atunci când se produc schimbări importante în starea sănătăţii celui monitorizat, se pot trimite e-mail-uri de avertizare către doctori. NASA a specificat că dispozitivul CPOD ar putea fi utilizat în viitor şi pentru monitorizarea medicală a persoanelor care au probleme grave de sănătate.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Tek Panel 300

MONITORUL ALL-IN-ONE

Hy-Tek a prezentat monitorul multimedia Tek Panel 300 All-in-one. Dacă în cazul altor monitoare termenul "multimedia" se traduce prin boxe şi eventual un tuner TV, Tek Panel 300 înseamnă un sistem complet şi foarte puternic, construit în jurul unui LCD wide de 30 inch. Întreg sistemul este realizat fără a face nici cel mai mic compromis: procesor Intel Pentium 4 EE 3.2, harddisk Seagate 160GB SATA, placă video Radeon 9800 XT All-in-one, boxe Premium Bose, Soundblaster Audigy 2ZS, tastatură şi mouse wireless. Şi, până să vă gândiţi cum să vă amplasaţi un monitor Tek Panel 300 în sufragerie, ne facem datoria şi vă aducem cu picioarele pe pământ: preţul depăşeşte 8.000$.





Sanyo MildDisc

CD-URI BIODEGRADABILE

Nu este un lucru nou faptul că ţările avansate tehnologic au înţeles mult mai bine decât noi care este importanţa protecţiei mediului înconjurător. Acesta este motivul pentru care invenţiile ce nu au alt scop decât prevenirea degradării ecosistemului par pentru mulţi dintre noi cel puţin ciudate. Din această serie fac parte CD-urile biodegradabile inventate de Sanyo, care costă de trei ori mai mult decât CD-urile obişnuite. Acestea sunt realizate din porumb, iar după 100 de ani se descompun, conform cercetătorilor de la Sanyo, în dioxid de carbon şi apă. Trebuie să recunoaştem că prima întrebare care ne-a venit în minte a fost: la ce ne trebuie un mediu de stocare despre care ştim că se degradează în timp?


SAMSUNG
12ms
Fast Response Time
DĂ
ACUM
LOVITURA
SAMSUNG
12ms
Fast Response Time
SyncMaster 172X TFT
GARANTIE 3 ANI
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 160x140
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 12 ms
Interfata: Analog si Digital
Pliere in multiple unghiuri
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
wise view
www.samsungelectronics.ro

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Şase noi magazine Depozitul de Calculatoare

În mai puţin de o lună şi o săptămână, compania Romsoft, deţinătoarea lanţului de magazine Depozitul de Calculatoare, a inaugurat şase noi magazine. Magazinul din Timişoara este amplasat în Calea Aradului nr. 30, scara B, parter, lângă magazinul Contorul şi are o suprafaţă de 160mp. Noul magazin Depozitul de Calculatoare din Suceava are o suprafaţă de 117mp şi este situat în Str. Universităţii nr. 27, bl. D1, parter, lângă Filiala CEC Suceava, în zona patinoarului artificial. Pe data de 5 aprilie a fost inaugurat magazinul Depozitul de Calculatoare din Alba Iulia. Acesta este amplasat în Piaţa Iuliu Maniu nr. 8, bl. 31E, lângă BRD - Sucursala Alba Iulia şi are o suprafaţă de 145mp. În Sibiu, Romsoft a inaugurat un magazin Depozitul de Calculatoare cu o suprafaţă de 100mp, situat pe Str. Parcul Tineretului, lângă Spitalul Municipal. Nici oraşul Râmnicu Vâlcea nu a fost uitat, un Depozitul de Calculatoare fiind deschis pe B-dul Tudor Vladimirescu nr. 5. În Bucureşti, Romsoft îşi consolidează poziţia prin inaugurarea unui nou magazin, amplasat pe Calea Moşilor nr. 249, vizavi de Primăria sectorului 2.

www.romsoft.ro



Noua gamă de aparate foto digitale Canon



Canon a prezentat publicului din România noua gamă de aparate foto digitale. Lansarea a avut loc sâmbătă, 3 aprilie 2004, în cadrul electrocomplexului Media Galaxy, situat la etajul 3 al Bucureşti Mall. Participanţii la eveniment au putut testa patru modele noi din gama PowerShot (PowerShot Pro1, PowerShot S1 IS, PowerShot A75 şi PowerShot A310) şi doi reprezentanţi ai familiei IXUS (Digital IXUS 500 şi Digital IXUS 430). Noua lansare include un produs de vârf al seriei Digital IXUS, Digital IXUS 500 (5 megapixeli), în timp ce modelul de 4.0 megapixeli, Digital IXUS 430, înlocuieşte anteriorul lider al seriei, Digital IXUS 400. Gama PowerShot prezintă un nou lider în domeniul aparatelor digitale compacte Canon prin lansarea lui PowerShot Pro1 cu 8.0 megapixeli.

www.tornado.ro

Un nou sediu Connex

Connex a anunţat, pe data de 31 martie 2004, inaugurarea oficială a Global Business Center, noul său sediu din Bucureşti, în care îşi desfăşoară activitatea Departamentul de Relaţii cu Clienţii. Global Business Center este situat pe strada Vasile Milea, numărul 4A, sectorul 6, are o suprafaţă totală de 13.500 metri pătraţi şi găzduieşte peste 900 de angajaţi ai Departamentului de Relaţii cu Clienţii. Şapte zile din şapte, aceştia oferă clienţilor Connex informaţii legate de telefoane mobile, factură, configurarea serviciilor şi a telefoanelor, activarea de noi servicii şi abonamente.

"Am dorit să oferim atât clienţilor, cât şi angajaţilor noştri un sediu la cele mai înalte standarde internaţionale, în concordanţă cu viziunea noastră, de a fi lider în tehnologie şi în cadrul comunităţii. Noul sediu al Connex este o clădire de birouri modernă, cu o vizibilitate ridicată şi uşor accesibilă pentru clienţi şi angajaţi. Global Business Center va deveni, cu siguranţă, un punct de reper pentru clienţii Connex şi o realizare semnificativă pentru capitalul imobiliar al sectorului 6", a spus Ted Lattimore, preşedinte şi COO al Connex.

www.connex.ro



HP - investiţii mici, performanţe mari

Pe data de 7 aprilie, la hotelul Howard Johnson Grand Plaza, sala Arizona, Hewlett Packard a anunţat extinderea ofertei destinate firmelor mici şi mijlocii (IMM) prin lansarea gamei de multifuncţionale HP LaserJet, echipamente create pentru a oferi maxim de confort la un preţ foarte mic, fără a compromite viteza sau calitatea.

HP lansează noua gamă de dispozitive LaserJet All-in-one seria 3000 printr-o promoţie menită să consolideze încrederea în multifuncţionalitate, oferind prin partenerii selectaţi service gratuit timp de trei ani (piese şi manoperă) sub forma CarePack. Noua gamă de multifuncţionale HP LaserJet conţine patru modele destinate tuturor tipurilor de utilizatori, începând cu LaserJet 3015, la 369€, şi încheind cu LaserJet 3380, la preţul de 729€. În mai puţin de 10 secunde, noile echipamente HP LaserJet All-in-one imprimă prima pagină chiar şi pornind din modul economic Power Save. Beneficiul se datorează tehnologiei proprietare HP Instant-on fusing.

www.hp.com.ro



Nokia a adus CeBIT şi în România

Deşi presa română a avut reprezentanţi la CeBIT în Hanovra (printre care şi redactorii XtremPC), Nokia a ţinut să prezinte şi în România cele mai importante noutăţi pe care le-a adus la târgul german. Astfel, au fost prezentate trei telefoane mobile din categorii diferite (Nokia 7610, primul mobil al companiei care încorporează o cameră de un megapixel, Nokia 9500, un smartphone, şi Nokia 5140, destinat celor cu un stil de viaţă sportiv), alături de câteva accesorii gândite pentru a complementa telefoanele mobile. Printre acestea, Nokia Image Viwer, un dispozitiv cu ajutorul căruia imaginile stocate pe telefonul mobil pot fi vizionate pe televizor, Nokia Image Album, un mediu de stocare pentru aceste imagini, şi Nokia Advanced Car Kit, un dispozitiv handsfree care se conectează la telefon prin cablu sau Bluetooth.

www.nokia.ro

"Zilele Germanos" în Unirea Shopping Center

În intervalul 22-26 martie, la magazinul Germanos din Unirea Shopping Center a avut loc evenimentul "Zilele Germanos", în cadrul căruia s-a oferit clienţilor şansa de a afla mai multe despre cele mai noi tehnologii direct de la consultanţii firmei. Au fost prezentate atât tehnologiile în general (modul în care se transferă imaginile de pe mobil pe PC prin Bluetooth, de exemplu), cât şi unele dintre cele mai avansate lucruri din punct de vedere tehnologic din oferta Germanos. Astfel, au fost demonstrate capabilităţile de multiplayer prin Bluetooth ale Nokia N-Gage şi a fost prezentat în detaliu unul dintre cele mai puternice telefoane inteligente de pe piaţă, Sony Ericsson P900. Aceasta este cea de-a doua ediţie a evenimentului şi, cu siguranţă, nu ultima.

www.germanos.ro

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 52

Potul 52 - Hercules - a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 52 au fost oferite de UBISOFT România şi au constat în şapte tunere SmartTV Satellite. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 9 aprilie 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Câştigătorii sunt: Devan Alex Dan din Bucureşti; Vîrlan Marius din Târgu Jiu; Trif Adrian din Bucureşti; Băltăţeanu Ioan din Vulcan; Cruceru Gabriel din Motru; Sandu Silviu din Târgu Secuiesc; Toporăscu Viorel din Cernavodă.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe CD-ul sau DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".



hardware

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 1800+ / Pentium 4 2.4C
Memorie - 2x256MB Kingmax DDR400 TinyBGA
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

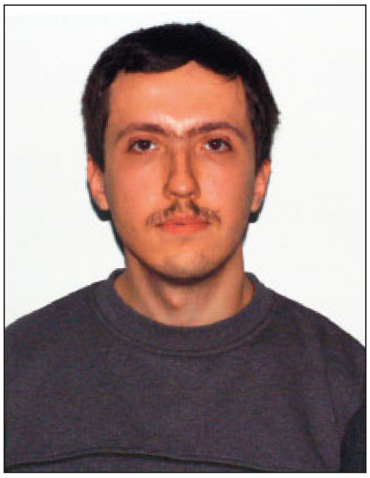
Plăci video:
CPU - Pentium 4 2.4C
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x256MB Corsair XMS3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

ACER FERRARI3000





Titlul de "Produsul lunii" îi revine luna aceasta notebook-ului Acer Ferrari3000. La această decizie au contribuit atât dotările de vârf, cât şi designul inedit.



Mihai Constantinescu

INTEL SPUNE ADIO MEGAHERTZILOR

Gigantul procesoarelor schimbă radical sistemul de notare a chip-urilor sale.

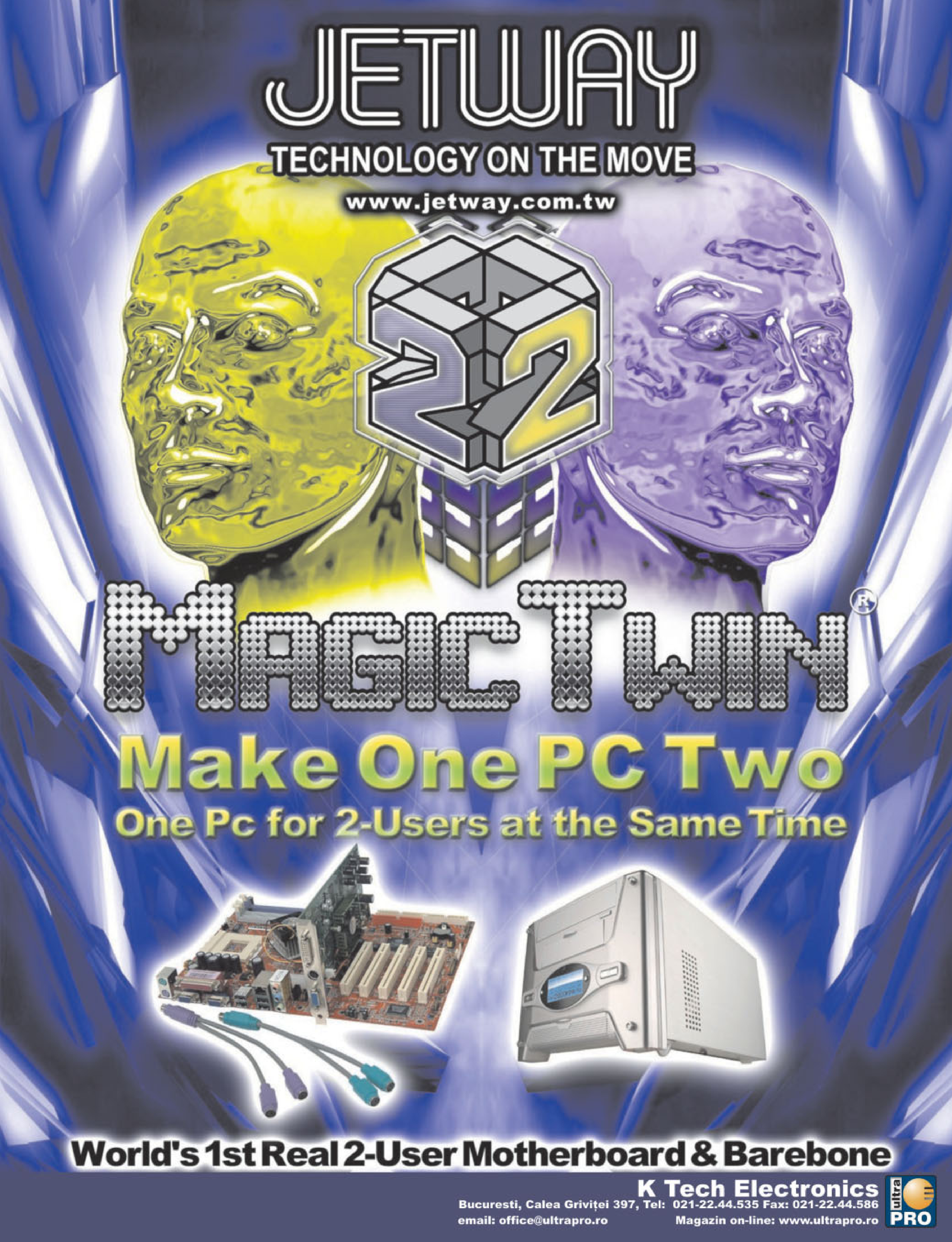
Una dintre cele mai importante prejudecăţi pe care utilizatorii mai puţin informaţi le au despre sistemele de calcul este cea conform căreia performanţa unui procesor depinde aproape în exclusivitate de frecvenţa la care acesta funcţionează. Această idee a fost sprijinită mai mult sau mai puţin voalat de Intel, deoarece gigantul procesoarelor a fost aproape întotdeauna în fruntea cursei megahertzilor.

Sistemul de notare PR (Performance Rating), cunoscut şi sub numele de Pentium Rating, a apărut la mijlocul anilor '90 şi a reprezentat încercarea companiilor AMD şi Cyrix de a evidenţia performanţa superioară a procesoarelor K5 şi 6x86 în aplicaţiile de birou faţă de cea oferită de chip-urile Pentium la aceeaşi frecvenţă. Mult mai recent, cei de la AMD s-au văzut nevoiţi să recurgă la acelaşi sistem de rating pentru chip-urile Athlon XP, deoarece acestea rămăseseră mult în urma procesoarelor Pentium 4 în ceea ce priveşte frecvenţa de tact, dar aveau performanţe cel puţin la fel de bune. Deşi a fost primit cu destul de multă suspiciune, sistemul de rating s-a dovedit în cele din urmă un succes, cei mai mulţi utilizatori făcând abstracţie de frecvenţa reală a procesoarelor Athlon XP.

Paradoxal, cei de la Intel s-au confruntat în ultimul timp cu o problemă similară, dar în ceea ce priveşte procesoarele destinate calculatoarelor portabile. Pentru această piaţă, Intel oferă două familii de chip-uri: Pentium M şi versiunea mobilă a lui Pentium 4. Deşi primul este un procesor optimizat special pentru reducerea consumului de energie şi oferă performanţe excelente datorită designului eficient şi cantităţii mari de cache L2, mulţi utilizatori preferă Pentium 4 Mobile, care funcţionează la frecvenţe mult mai mari. O altă problemă este cea legată de prezenţa pe piaţă a unor procesoare bazate pe nuclee diferite, dar tactate la aceeaşi frecvenţă. De exemplu, Intel oferă nu mai puţin de trei chip-uri la 3.2GHz: P4 3.2C (Northwood), P4 3.2E (Prescott) şi P4 3.2 Extreme Edition.

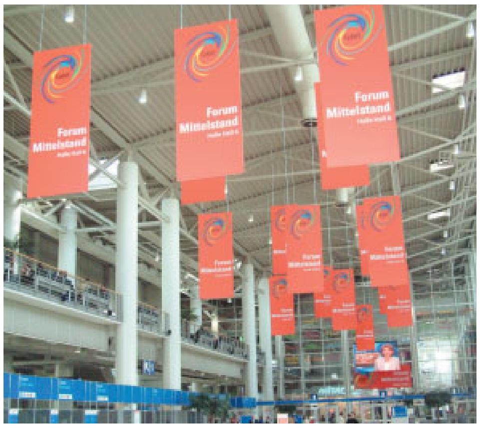
Soluţia adoptată de gigantul procesoarelor presupune folosirea unor indicative numerice adăugate la numele chip-urilor, care vin astfel să înlocuiască frecvenţele reale de funcţionare. Cei de la Intel au ales un sistem de notare asemănător cu cel utilizat de BMW, prin împărţirea procesoarelor în trei serii, în funcţie de familia din care fac parte. Pentru chip-urile desktop, seria 3xx va cuprinde noile procesoare Celeron D cu nucleu Prescott, cu rating-uri începând cu 325 pentru versiunea la 2.53GHz şi mergând până la 350 pentru modelul tactat la 3.2GHz, iar în seria 5xx au fost incluse procesoarele Pentium 4 bazate pe acelaşi nucleu Prescott, cu rating-uri de la 520 (2.8GHz) până la 580 (4GHz). Pentru chip-urile Extreme Edition nu s-a stabilit încă sistemul de notare, fiind posibil ca ele să facă parte din seria 7xx. Procesoarele mobile beneficiază de rating-uri similare, chip-urile Celeron M fiind incluse în seria 3xx, cele din familia Pentium 4 Mobile în seria 5xx, iar procesoarele Pentium M vor face parte din seria 7xx. Pentru stabilirea rating-urilor, cei de la Intel au ţinut cont de frecvenţa procesorului şi de cea a FSB-ului, precum şi de cantitatea de cache L2, dar acest lucru nu se vede deocamdată decât în cazul chip-urilor destinate calculatoarelor portabile.

Rămâne de văzut care va fi reacţia celor de la AMD. Una dintre farsele cele mai reuşite de 1 aprilie a fost ştirea conform căreia AMD va adopta pentru procesoarele Athlon 64 un sistem de rating similar cu cel de la Intel, cu numere de forma 560+. Deşi oficialii companiei s-au grăbit să dezmintă informaţia, nu este exclus ca poziţia celor de la AMD să se schimbe în viitor.


JETWAY
TECHNOLOGY ON THE MOVE
www.jetway.com.tw
MAGIC TWIN®
Make One PC Two
One Pc for 2-Users at the Same Time
World's 1st Real 2-User Motherboard & Barebone
K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviței 397, Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro
ultra PRO









CeBIT 2004
CENTRUL TEHNOLOGIEI IT

Ediţia din acest an a celui mai mare târg IT a reuşit să fie foarte interesantă, chiar dacă unele din marile firme nu au participat, iar noutăţile tehnice nu au fost numeroase

CEBIT 2004 A AVUT LOC ÎN HANOVRA, GERMANIA, între 18 şi 24 aprilie. Pentru a vă face o primă idee despre acest eveniment, este bine să ştiţi că suprafaţa de expoziţie a fost de 334.168 metri pătraţi, împărţită între 27 de pavilioane, fiecare cu dimensiuni între 6850 metri pătraţi şi 69.890 metri pătraţi. Au participat 6411 companii din 64 de ţări, iar 43% din ele sunt din exteriorul Germaniei. Peste 700 de companii au fost numai din Taiwan, 300 din Coreea şi China, iar din Europa Centrală şi de Est au participat aproape 300 de expozanţi. România a fost reprezentată de 10 firme, patru dintre ele (AROBS Transilvania, Data Trans, Net Brinel şi AMBO Consulting) participând într-un stand comun organizat cu sprijinul organizaţiei elveţiene SIPPO, una (Softnet) a fost coexpozant în standul IBM, iar celelalte (Softwin, Flamingo, Topex, UTI şi Indaco) au avut stand propriu. Anul acesta CeBIT a înregistrat un număr de 510.000 de vizitatori, cu 50.000 mai puţini decât anul trecut. Deoarece anul acesta perioada de expoziţie a fost de şapte zile în loc de opt, CeBIT 2004 a reuşit prima creştere în ultimii trei ani la capitolul "media zilnică de vizitatori" (72.857 de vizitatori, faţă de 70.000 anul trecut).

Vizita noastră la CeBIT 2004 a debutat cu o conferinţă Intel, unde s-a vorbit numai despre conceptul Media Center şi mai puţin de procesoare, aşa cum ne-am fi dorit noi. La sfârşitul primei zile am participat la o conferinţă AMD prilejuită de lansarea procesorului Athlon 64 FX-53. Acesta înlocuieşte procesorul Athlon 64 FX-51, este compatibil cu Socket 940, iar frecvenţa de funcţionare este de 2.4GHz.

În majoritatea standurilor am putut admira plăci de bază cu noul şi fragilul Socket 775. Partea de stocare a fost cu mult sub aşteptările noastre, standurile producătorilor de harddisk-uri fiind foarte mici sau inexistente. La penuria de noutăţi au "contribuit" foarte mult NVIDIA şi ATI, care şi-au lansat noile soluţii grafice după terminarea târgului.

În concluzie, putem spune că la CeBIT 2004 au fost mai puţine noutăţi lansate decât anul trecut şi s-a simţit absenţa unor mari nume, cum ar fi HP sau Canon, ce au preferat să participe la expoziţia Drupa 2004 (Düsseldorf, 6-19 mai 2004).

SAMSUNG

Think● Print● Lead

THE QUIET COLOUR REVOLUTION.
SAMSUNG COLOUR LASER PRINTER CLP-500



IMPRIMANTA LASER COLOR CLP-500

Viteza: 20 ppm (A/N) , 5 ppm (Color)
Rezolutie: 1200 dpi class
Memorie: 64MB (standard)
Tonner 4 culori

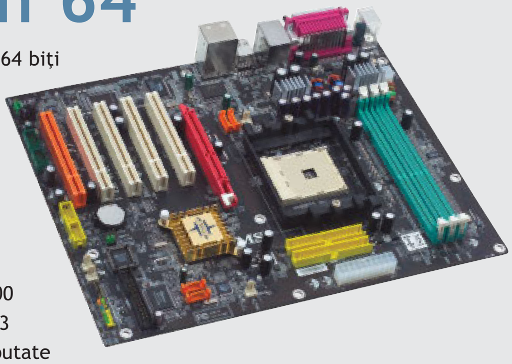
DigitAll *silence* La un zgomot de numai 48dB, SAMSUNG CLP-500 cu revolutionarul **NO-NOIS™** este atat de silentioasa incat te intrebi <<*oare am pornit-o ?*>>. Este mai rapida decat modelele comparabile iar culorile sunt vibrante si de calitate. Sistem duplex de imprimare, cartuse de culoare separate a caror instalare este usoara, sertarul de 350 coli sunt cateva din caracteristicile pentru care trebuie sa rupem tacerea. Ascultati revolutia linistita a culorilor la www.samsungelectronics.ro

DECK Computers® **DECK COMPUTERS**

DECK Computers Intl. S.A. ● Reprezentant SAMSUNG-IT Romania ● Service Center SAMSUNG-IT Romania ● tel:021-43.43.400 ● www.deck.ro

NVIDIA NFORCE3 250GB ŞI VIA K8T800 PRO

Noi chipset-uri pentru Athlon 64



Platforma AMD pe 64 biţi a avut şi ea parte de noutăţi, aici fiind vorba de apariţia plăcilor cu chipset-urile NVIDIA nForce3 250Gb şi VIA K8T800 Pro. NVIDIA nForce3 250Gb aduce ca noutate controller-ul Gigabit Lan integrat şi cel RAID 0, 1, 0+1. Pentru amatorii overclocking-ului este oferită posibilitatea blocării frecvenţelor AGP şi PCI la o valoare fixă. VIA K8T800 Pro a fost proiectat pentru a suporta procesoarele Athlon 64 cu 939 pini şi cu magistrala HyperTransport la 1000MHz. Ambele chipset-uri folosesc memorii DDR-I şi au slot AGP.

www.msi.com.tw

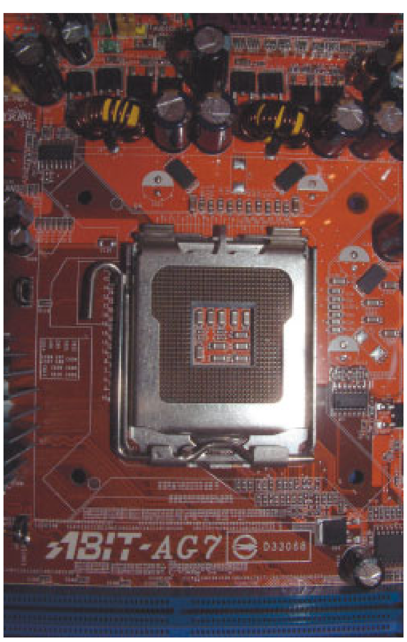


SOCKET T

Mari probleme la orizont

Pe lângă suportul pentru PCI Express în detrimentul AGP, viitoarele plăci de bază cu chipset-uri Intel vor fi dotate cu un nou tip de socket, numit Socket T, ce va folosi procesoare cu mod de împachetare LGA775. Noutatea absolută a acestui tip de socket constă în pinii de contact, ce sunt acum montaţi pe placa de bază, şi nu pe procesor. Deşi la prima vedere acest lucru nu afectează cu nimic utilizatorul, gurile rele spun că sistemul de prindere este dificil de folosit, existând pericolul ca pinii să se îndoaie foarte uşor. În imagine avem un socket cu 775 pini de pe o placă ABIT.

www.intel.com



TOMASZ SWATOWSKI

ASSISTANT MANAGER
MARKETING PLANNING DEPARTMENT
ALBATRON TECHNOLOGY CO. LTD.



XPC: Cum vedeţi tranziţia de la Socket 478 la Socket 775? Aruncă Intel responsabilitatea de la fabricantul procesorului la cel al plăcii de bază?

T.S.: Tranziţia lină între cele două socket-uri este atât în interesul lui Intel, cât şi al producătorilor de plăci de bază. Începând cu seria de chipset-uri 915, toate modelele noi vor fi echipate cu Socket 775.

XPC: Care sunt noile produse lansate de Albatron la CeBIT?

T.S.: În acest an am prezentat nu doar plăci de bază şi video. Am avut modele de monitoare LCD (20", 21", 27" şi 30"). În plus, am prezentat primul nostru produs pentru piaţa electronicelor de larg consum, "Widio", care înseamnă Wireless Audio şi este primul emiţător/receptor de muzică din lume în frecvenţa 2.4GHz.

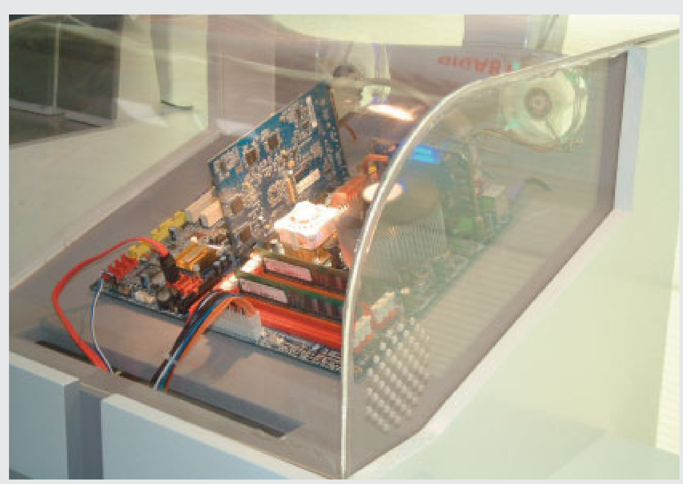
INTEL ALDERWOOD ŞI GRANTSDALE

Tehnologii inovatoare cât de curând

Deşi data de lansare a mult-anticipatelor chipset-uri Alderwood şi Grantsdale nu a fost încă anunţată de Intel, la CeBIT 2004 au putut fi văzute deja plăci funcţionale sau sample-uri la majoritatea standurilor producătorilor de plăci de bază. Astfel, suntem îndemnaţi să credem că momentul apariţiei pe piaţă a acestor chipset-uri, împreună cu noile tehnologii introduse (PCI Express, DDR2), nu este foarte departe.

www.intel.com



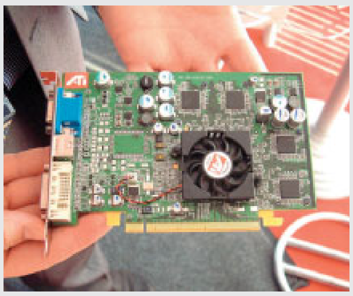



Puternici, dar in acelasi timp - accesibili!
ASRock™
P4i65GV
Intel 865GV - Prescott
2 x DDR 400/333
ASRock A.G.I.8X
SATA, LAN
6 x USB 2.0
Bundle software
NEW!
P4S55FX+
SiS 655FX - Prescott
FSB 800/533 MHz
4 x DDR400/333
AGP 8x, LAN
SATA RAID HotPlug
Bundle software
NEW!
P4VT8+
VIA PT800 - Prescott
FSB 800/533/400 MHz
3 x DDR400/333/266
AGP 8x, LAN
SATA RAID HotPlug
Bundle software
K7S8XE
SiS 748, Socket A
3 x DDR400
FSB 400MHZ
AGP 8x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
P4I45PE
Intel 845PE with HT
FSB 800MHz (OC)
2 x DDR400 (OC)
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
K7VT2
VIA KT266A, Socket A
DDR266 + PC133
FSB 266/200MHz
AGP 4x, LAN
ATA 133, USB 2.0
Bundle software
FIT DISTRIBUTION
Str. Biharia nr. 67-77, sector 1, Bucuresti
Tel: (021)201.15.16; Fax: (021)201.15.26
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro

PCI EXPRESS

Noul standard sprijinit de toţi producătorii

Deşi la CeBIT 2004 nu am avut ocazia să vedem lansarea nici unuia dintre mult-aşteptatele chip-uri grafice NVIDIA NV40 şi ATI Radeon R420, am putut totuşi admira o pleiadă de plăci ce folosesc chip-urile actuale adaptate pentru magistrala PCI Express. Principala diferenţă între NVIDIA şi ATI constă în felul în care chip-urile trimit comenzi pe magistrală: ATI face acest lucru nativ, în timp ce NVIDIA foloseşte un chip translator. Dintre plăcile expuse la CeBIT, unele erau în stare de funcţionare, spre exemplu la standul ATI, unde un astfel de sistem rula în paralel cu unul ce folosea o placă AGP, arătând avantajele transmisiei de date bidirecţionale ale magistralei PCI Express în aplicaţiile de editare video.



www.nvidia.com
www.ati.com



ATI MOBILITY RADEON

Performanţă în mişcare



În paralel cu dezvoltarea celor mai rapide chip-uri grafice pentru desktop-uri, atât ATI, cât şi NVIDIA sunt preocupate de segmentul notebook-urilor, unde se dă o luptă puternică pentru supremaţie. Cel mai nou chip grafic mobil ATI a fost lansat cu puţin timp înainte de CeBIT 2004, însă până în momentul debutului expoziţiei el se găsea deja implementat în foarte multe notebook-uri. În cadrul standului ATI puteau fi admirate pe un perete întreg diverse notebook-uri cu toată oferta de chip-uri grafice mobile a producătorului canadian.

www.ati.com

JENS NEUSCHÄFER
PRODUCT PR MANAGER CE/EE
NVIDIA

XPC: Când credeţi că cererea pentru plăcile video PCI Express o va depăşi pe cea pentru cele AGP?

J.N.: Cererea pentru mai multe plăci video PCI Express va depinde foarte mult de piaţa despre care vorbim. În SUA şi Europa de Vest ne aşteptăm ca acest lucru să se întâmple la sfârşitul anului viitor. Pentru alte ţări s-ar putea să fie chiar mai târziu. NVIDIA şi partenerii săi vor rămâne flexibili prin folosirea chip-ului HSI pentru compatibilitatea AGP.

XPC: Noile capabilităţi multimedia ale lui GeForce 6800 vor fi prezente şi pe versiunile cu cost scăzut ale familiei NV4X?

J.N.: Aceste capabilităţi vor fi prezente în toate plăcile familiei NV4X. Diferenţele vor fi doar în materie de viteză şi performanţă.



Spre exemplu, GeForce 6800 Ultra va avea 16 pipeline-uri, iar GeForce 6800 doar 12. Cele două chip-uri vor avea performanţe diferite, dar aceleaşi dotări.

XGI VOLARI DUO

Suportul producătorilor, încă destul de slab

Dacă pentru noile chip-uri ATI şi NVIDIA se poate vedea suportul principalilor producători de plăci video, nu acelaşi lucru putem spune şi despre XGI, ale cărui chipset-uri sunt încă foarte dificil de găsit în magazine. Totuşi, o schimbare se poate întrevedea în acest sens, ABIT anunţând deja produse bazate pe XGI Volari DUO. Numele celei mai performante plăci este ABIT Volari DUO V8 Ultra şi se remarcă, în afară de cele două chip-uri grafice, prin cei doi conectori suplimentari de alimentare de 12V, întâlniţi şi în cazul lui GeForce 6800 Ultra. Placa este dotată cu 256MB DDR la 350MHz, iar chip-urile grafice funcţionează fiecare la 350MHz. Pe partea de ieşiri video avem deja clasicele VGA, DVI şi TV-Out.

www.xgitech.com



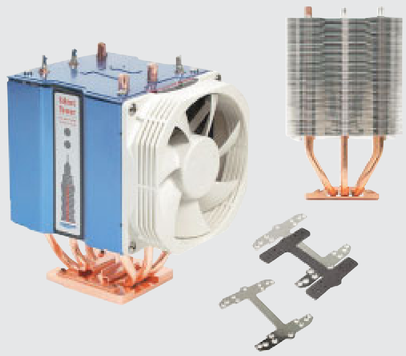
COOLERE PENTRU PROCESOARELE LGA775

Răcire pentru Socket T

Schimbarea socket-ului viitoarelor procesoare Intel Pentium 4 Prescott şi adăugarea unui nou sistem de retenţie necesită şi schimbarea cooler-ului. Astfel, în oferta producătorilor de sisteme de răcire s-au putut vedea noile modele pentru Socket T. Primul lucru ce se poate observa este masivitatea acestor soluţii de răcire. Un alt lucru de menţionat este sistemul de prindere ce se face prin înşurubarea picioarelor cooler-ului direct în placa de bază, astfel fiind înlăturată orice problemă legată de desprinderea în timpul transportului.

www.gigabyte.com.tw
www.thermaltake.com





ZALMAN RESERATOR

Soluţie de răcire silenţioasă



Soluţiile de răcire cu apă, deşi au apărut de ceva timp, nu sunt aşa de populare, din cauza dificultăţii montării acestora şi a spaţiului mare necesar în interiorul carcasei. Totuşi, Zalman a rezolvat această problemă prin plasarea pompei şi a radiatorului care răceşte apa în afara carcasei. Astfel s-a născut Zalman Reserator. Ca un bonus, radiatorul este complet pasiv, deci nu are nevoie de ventilator pentru răcire, nivelul de zgomot fiind aproape egal cu zero, la acest lucru contribuind şi pompa foarte silenţioasă. Singurele puncte negative ale acestei soluţii de răcire pot fi considerate greutatea de peste 7kg şi dificultatea transportului unui PC dotat cu Zalman Reserator.

www.zalman.co.kr

JÜRGEN BLOCH
TECHNICAL MARKETING
SHUTTLE INC.



XPC: Care sunt produsele lansate anul acesta la CeBIT de Shuttle?

J.B.: Anul acesta am prezentat XPC SS56L, un mini PC cu chipset-ul SiS661GX şi cu noul format "L" al carcasei ce acoperă unitatea optică şi conectorii frontali. Pe partea de plăci de bază avem AN51R cu chipset-ul nForce3 250. De asemenea, avem ca noutate absolută XP17, un monitor TFT de 17", conceput a se "asorta" cu linia noastră XPC. Am introdus, de asemenea, ca accesoriu pentru orice XPC adaptorul WLAN 802.11G PN15.

XPC: Când credeţi că vom vedea un mini PC bazat pe o placă de bază PCI Express de la Shuttle?

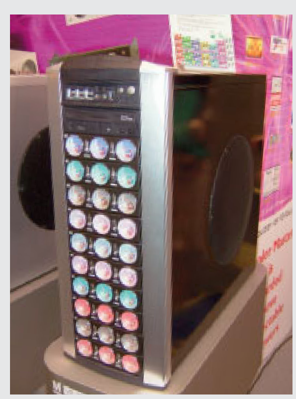
J.B.: Primul XPC cu PCI Express va folosi chipset-ul Intel Grantsdale şi se va numi SB81P. Data de lansare este încă necunoscută.

COOLERMASTER CM STACKER

Unde se întâlnesc ATX şi BTX

Adoptarea noului standard BTX înseamnă schimbarea carcasei, a sursei de alimentare şi, bineînţeles, a plăcii de bază. Totuşi, pentru a înlesni trecerea de la un standard la altul, Coolermaster a proiectat CM Stacker, o carcasă compatibilă cu ambele standarde şi în plus cu mai puţin folositul Extended-ATX. Carcasa nu este livrată cu sursă de alimentare, alegerea acesteia fiind lăsată utilizatorului. Montarea sursei se poate face atât în partea inferioară, cât şi în cea superioară a carcasei. Răcirea se face cu un maxim de opt ventilatoare. Pe masca frontală avem nu mai puţin de 11 lăcaşuri de 5.25". În standul Coolermaster putea fi admirată o carcasă cu toate lăcaşurile frontale ocupate cu noul sistem de monitorizare Musketeer II.

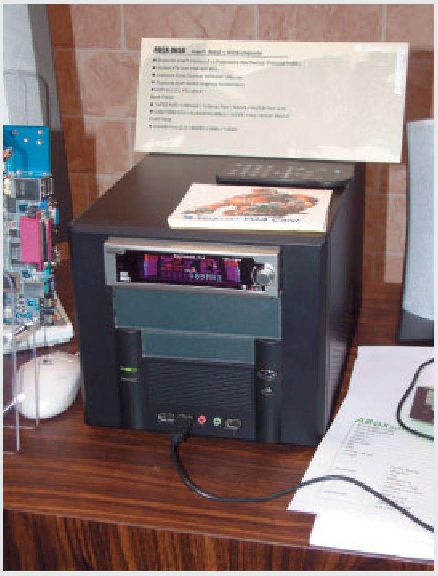
www.coolermaster.com



ABOX 865G

Nou-venit în oferta de mini PC-uri

Deşi anul trecut cei care aveau în ofertă mini PC-uri se puteau număra pe degete, anul acesta fiecare producător important a încercat să-şi arate propria viziune asupra computerelor de mici dimensiuni. Albatron a prezentat în cadrul standului ABOX 865G, un mini PC cu nimic mai prejos faţă de concurenţă. Pe panoul frontal găsim un display ce poate afişa informaţii despre sistem sau frecvenţa postului de radio ascultat prin intermediul tunerului FM încorporat, volumul selectat etc. Controlul funcţiilor multimedia se poate face şi de la distanţă, cu ajutorul telecomenzii incluse. Sistemul poate fi configurat şi cu cea mai nouă generaţie de procesoare Intel Prescott, placa de bază fiind construită în jurul chipset-ului I865G.



www.albatron.com.tw

ABIT DIGIDICE WATERCOOLING

Spaţiu utilizat la maxim



Parcă pentru a înlătura ideile preconcepute despre sistemele de răcire cu apă, ABIT a prezentat în cadrul standului propriu un mini PC DigiDice dotat cu sistem de răcire cu apă. Sistemul de răcire cu apă era folosit atât pentru procesor, cât şi pentru placa video Radeon 9800 XT, produsă de ABIT. Soluţia aleasă a fost de a monta pompa în cele două lăcaşuri de 5.25", radiatorul fiind montat în spatele carcasei.

www.abit.com.tw

GIGABYTE DIGITAL ENTERTAINMENT CENTER

PC-ul se transformă în centrul multimedia al locuinţei



Conceptul de PC multimedia ce va înlocui dispozitivele audio/video din locuinţele noastre capătă formă în produsele unor producători ca Gigabyte, care a prezentat anul acesta Digital Entertainment Center. Designul carcasei se apropie de cel al unui player DVD, însă în acesta avem componentele unui PC obişnuit. Produsul expus se numeşte HA1 şi este echipat cu o placă de bază Gigabyte GA-8S661S cu chipset SiS661. Sursa de alimentare are o putere maximă de 200W. Sunt suportate procesoare Intel Pentium 4 cu FSB la 800MHz şi memorie DDR400. Pentru citirea discurilor optice avem la dispoziţie un DVD Writer dual format, produs tot de Gigabyte. Digital Entertainment Center HA1 este livrat cu tastatură şi mouse wireless. De asemenea, pentru uşurinţa în utilizare avem la dispoziţie o telecomandă. Printre posibilităţile multimedia oferite de Digital Entertainment Center HA1 se numără playback-ul DVD, VCD, mp3, PHOTO CD, FM, precum şi funcţia Karaoke.

www.gigabyte.com.tw

ZALMAN TNN-500A

Mai silenţios ca o şoaptă

Deja de mai mult timp se face simţit efortul producătorilor de componente pentru PC-uri de a reduce nivelul de zgomot produs de acestea în timpul funcţionării, o valoare prea ridicată fiind dăunătoare sănătăţii pe termen lung. Zalman a reuşit să realizeze o carcasă fără ventilatoare, pe numele său TNN-500A, acest lucru fiind posibil prin proiectarea acesteia ca un imens radiator. Procesorul este răcit pasiv printr-un sistem heat-pipe. Sursa de alimentare este şi ea fără ventilator, deci cea mai importantă sursă de zgomot din PC este eliminată pe această cale. Greutatea lui TNN-500A este de 21kg, mutarea acesteia nefiind un lucru la îndemâna oricui. Preţul de achiziţie este prohibitiv pentru mulţi dintre noi: peste 1.000$.



www.zalman.co.kr

LEADTEK WINFAST TV USB II

Captură video pe USB 2.0

Leadtek şi-a completat oferta de tunere externe prin lansarea modelului WinFast TV USB II. Acesta se alătură tunerelor externe deja existente pe piaţă: WinFast Cinema, WinFast TV USB şi WinFast TV PRO. Un tuner extern este foarte util celor care au sisteme sigilate şi nu pot desface carcasa pentru a monta un tuner intern sau posesorilor de notebook-uri. După cum sugerează şi denumirea sa, WinFast TV USB II se conectează la calculator prin intermediul portului USB 2.0, facilitate ce-i permite un transfer rapid de date în timpul operaţiei de captură video. WinFast TV USB II este stereo atât în modul radio, cât şi în modul TV, suportă Time-shifting şi poate realiza captură folosind orice codec video instalat în sistem.



www.leadtek.com.tw



PINNACLE STUDIO MOVIEBOX DELUXE

Firewire prin USB 2.0

În timp ce standardul firewire a întâmpinat şi încă mai întâmpină greutăţi în adoptarea pe scară largă, portul USB 2.0 a devenit un standard pentru orice sistem de calcul. Totuşi, industria video se bazează încă pe Firewire, iar pentru a transfera un clip video de pe o cameră video DV pe calculator avem nevoie de un astfel de port. Pinnacle a remarcat această problemă şi, prin lansarea pachetului Studio MovieBox Deluxe, vine în ajutorul celor care au cameră video DV, dar dispun doar de porturi USB 2.0. Graţie unei tehnologii proprii Pinnacle, camera DV conectată la portul USB 2.0 al PC-ului (prin intermediul dispozitivului Studio MovieBox Deluxe) poate fi controlată din interfaţa software. Pachetul software conţine şi cea mai recentă versiune a programului de editare video Pinnacle Studio.

www.pinnaclesys.com



MAMBO-X P540 MUSICDRIVE

Player mp3 cu display bicolor

Mambo Digital a prezentat un player mp3 care se remarcă în primul rând prin ecranul OLED (Organic Light Emitting Diode) cu afişaj în două culori. Mambo-X P540 MusicDrive integrează patru funcţii: player mp3, memorie Flash pe USB, reportofon (4.5 ore în format ADPCM pentru modelul de 128MB) şi radio FM. Datorită tehnologiei Smart FM, utilizatorul are posibilitatea de a alege un post de radio în funcţie de numele şi frecvenţa afişate pe ecranul playerului mp3. Autonomia de 12 ore este asigurată de o singură baterie AAA.

www.mambox.com



SAMSUNG HOME AV CENTER

Divertisment în reţea

Lansat anul trecut de Intel, conceptul de Home Media Center a reuşit să se impună tot mai mult. Deoarece marii jucători de pe scena IT au adoptat şi prezentat cel puţin un produs care se integrează în acest curent, putem spune că la CeBIT 2004 s-a confirmat reuşita acestui concept. Soluţia prezentată de Samsung poartă numele de Home AV Center şi poate fi punctul central al echipamentelor audio/video aflate în casa voastră. Home AV Center permite înregistrarea emisiunilor TV de pe orice aparat TV din casă, accesul şi distribuţia oricărui material audio/video aflat pe dispozitive precum PC, playere audio, aparate foto digitale, camere video digitale sau orice alt echipament dotat cu un harddisk. Funcţia de Time-shifting permite oprirea unei emisiuni TV şi reluarea chiar şi pe alt aparat TV conectat la Samsung Home AV Center.

www.samsung.com



SONY QRIO

Primul robot care merge, aleargă şi sare



Unele dintre cele mai mari atracţii ale târgului CeBIT rămân roboţii creaţi de Sony. Dacă anul trecut ne-am jucat cu un căţel-robot ce detecta mişcarea şi reacţiona la o serie de factori externi, anul acesta am putut admira primul robot umanoid din lume care poate merge, alerga şi chiar efectua sărituri. Aceste performanţe au fost posibile graţie integrării unor noi tehnologii, cum ar fi ISA (Intelligent Servo Actuator) şi sistemul de control bazat pe teoria ZMP (Zero Moment Point). Nu ne putem ascunde nerăbdarea de a afla ce surprize ne pregătesc în continuare specialiştii în robotică de la Sony.

www.sony-europe.com

LEADTEK MY DJ

Cu DJ-ul la plimbare

Leadtek My DJ are cu puţin peste dimensiunea unei memorii flash pe USB, însă înglobează funcţii precum player mp3 sau reportofon. Ecranul LCD poate afişa titlurile melodiilor în 12 limbi. Bateria este încorporată şi oferă o autonomie de opt ore, iar în mod reportofon poate înregistra până la patru ore şi jumătate în format ADPCM (64Kbps). Pentru un control ergonomic al funcţiilor, Leadtek a dotat playerul mp3 cu o rotiţă cu ajutorul căreia se efectuează navigarea în meniuri. Conectarea la calculator se realizează prin USB 1.1.

www.leadtek.com.tw



SONY D-NE 10

30 de CD-uri într-unul singur

Tehnologia de comprimare audio ATRAC a fost elaborată în 1992 şi oferă o calitate mai bună decât formatul mp3. În prezent s-a ajuns la versiunea ATRAC3plus, iar în lume sunt peste 70 de milioane de dispozitive compatibile cu acest format. Un astfel de dispozitiv este Sony D-NE 10. Acesta are carcasă metalică (aliaj de magneziu) şi o grosime de numai 5.7mm. Pentru a preîntâmpina erorile de citire cauzate de şocurile mecanice, Sony D-NE 10 foloseşte tehnologia G-Protection. Împreună cu D-NE 10, Sony a mai lansat alte opt modele de playere CD compatibile cu formatul ATRAC.



www.sony.com

SAMSUNG YH-999

Media Center portabil

Datorită dimensiunilor de numai 3.8x4.2x0.8 inch, putem spune că Samsung YH-999 este primul player multimedia digital cu adevărat portabil. Pentru stocarea datelor foloseşte un harddisk de 1.8 inch cu o capacitate de 20GB, iar pentru vizionarea filmelor utilizatorii au la dispoziţie un ecran LCD color de 3.5 inch. Sistemul de operare ales de Samsung pentru YH-999 este Microsoft Portable Media Center (PMC). Samsung YH-999 poate reda fişiere în format mp3, WMA, WMV sau JPEG şi poate recepţiona semnal TV atât în format analog, cât şi în format digital. Samsung YH-999 va fi lansat în vara acestui an, însă preţul nu a fost încă anunţat.

www.samsung.com



KONICA MINOLTA BIZHUB C350

Viteză şi management



Bizhub este un nou brand pentru echipamentele Konica Minolta destinate sectorului business. Primul echipament lansat sub acest brand, Konica Minolta Bizhub C350, este un multifuncţional ce poate printa/copia cu o viteză de până la 35 de pagini pe minut în modul monocrom, în timp ce documentele full color sunt tipărite cu până la 22 de pagini pe minut. Capacitatea tăvilor este de maxim 3400 coli, iar dimensiunea hârtiei poate fi de la A5 la A3. Bizhub C350 dispune de un software performant de management în reţea, cu numeroase opţiuni de securitate, cum ar fi parolă de 8 biţi, parolă pentru harddisk, penalităţi pentru acces neautorizat. Preţul echipamentului Konica Minolta Bizhub C350 este de aproximativ 11000$.

www.konicaminoltaeurope.com

SAMSUNG CLP-500

Magia culorilor

Interesul micilor companii pentru imprimante laser color, dar şi concurenţa mare de pe această piaţă au condus inevitabil la apariţia unor modele din această clasă ce se remarcă în primul rând prin preţul accesibil. Din acest curent face parte şi imprimanta laser color Samsung CLP-500. Viteza de imprimare este de cinci pagini pe minut în modul full color şi 20 de pagini pe minut în modul monocrom. Rezoluţia în documentele tipărite color se ridică până la 1200dpi. Capacitatea totală a tăvilor de alimentare cu hârtie este de 350 de coli iar memoria standard este de 64MB. Este o imprimantă voluminoasă (510x467x405mm), cu o greutate de 32kg. Preţul modelului Samsung CLP-500 este de aproximativ 700$.

www.samsung.com



MUSTEK BE@RPAW 4800 TA PRO II

Transfer rapid de imagini prin USB 2.0

Scannerul Mustek Be@rPaw 4800 TA Pro II este destinat atât firmelor mici şi mijlocii, cât şi utilizatorilor profesionişti. Butoanele amplasate pe panoul frontal lansează în execuţie funcţii precum scanare, fax, copiere sau trimiterea de imagini pe e-mail. Atunci când se foloseşte o rezoluţie mare pentru scanare, fişierele rezultate sunt mari, iar transferul către calculator durează foarte mult. Această situaţie nu reprezintă o problemă pentru Be@rPaw 4800 TA Pro II, deoarece foloseşte pentru transfer portul USB 2.0, care asigură o viteză de până la 480MB/s.

www.mustek.de



HITACHI BLINKSCAN BS20U

Scanare de la distanţă



Inovaţiile în lumea scannerelor sunt foarte rare şi în general modificările sunt legate doar de viteza de scanare sau de rezoluţie. Hitachi Blinkscan BS20U se deosebeşte de restul scannerelor prin tehnica de scanare de la distanţă. Acest procedeu este indicat atunci când avem de scanat mici obiecte 3D sau documente în format nonstandard. Viteza de scanare a unei pagini în format A4 este de numai trei secunde, iar rezoluţia poate fi setată până la 4000x3000. Hitachi Blinkscan BS20U este disponibil în două variante: pentru format A4 şi pentru format A3.

www.hitachi-eu.com



Camera Foto Digitala, DC C50

Afisaj: 1.5" Color TFT LCD
Capacitate: 5.0 Mega Pixeli CCD
Zoom maxim: 3x optic, 4x digital
Macro: 9 cm
Interfata: USB
Memorie: 16MB(integrat)
Mediu de stocare: SD
Sursa de energie:
acumulator Li-Ion
Facilitati: PASM, Voice memo,
posibilitate filmare cu sunet

$ 495, $ 26*/luna**



Camera Foto Digitala, Mp3, RadioFM DC S30

Afisaj: 1.5" Color LTPS LCD
Capacitate: 3.34 Mega Pixeli CCD
Zoom maxim: 3x optic, 4x digital
Macro: 15 cm
Interfata: USB
Memorie: 16MB (integrat)
Mediu de stocare: SD
Sursa de energie:
acumulator Li-Ion
Facilitati: Mp3 player, Radio FM, boxa,
posibilitate filmare cu sunet

$ 335, $ 18*/luna**



Camera Foto Digitala, DC 5330

Afisaj: 1.6" Color Flat TFT LCD
Capacitate: 3.1 MegaPixeli CCD
Zoom maxim: 3x optic, 4x digital
Macro: 15cm
Interfata: USB
Memorie: 16MB
Mediu de stocare: SD / MMC
Sursa de energie:
acumulator Li-Ion
Facilitati: tehnologie HIT, Q-Link,
posibilitate filmare cu sunet

$ 235, $ 12*/luna**



Camera Foto Digitala, DC 3410

Afisaj: 1.5" Color TFT LCD
Capacitate: 2.1 MegaPixeli CMOS
Zoom maxim: 4x digital
Macro: 30-40cm
Interfata: USB
Memorie: 16MB(integrat)
Mediu de stocare: SD / MMC
Sursa de energie:
acumulator Li-Ion
Facilitati: tehnologie HIT,
posibilitate filmare

$ 144, $ 8*/luna**

DC 4500 - 3 MegaPixeli

Imagine la puterea x3!

Nu mai e nici o clipa de pierdut!



Camera Foto Digitala, DC4500

Afisaj: 1.5" Color Flat TFT
Capacitate: 4.1 MegaPixeli CCD
Zoom maxim: 3x optic, 3x digital
Distanta focala:
Normal: 40cm - infinit,
Macro: 80c m -0. 24m
Interfata: USB
Memorie: 16MB
Mediu de stocare: CF
Sursa de energie: 1 x baterie CR-V3 Li /
2 x baterii alcaline AA
Facilitati: tehnologie HIT, posibilitate filmare
Incarcator acumulatori, 2xAcumulatori AA,
mod de fotografiere noaptea.

$ 325, $ 17*/luna**

* Reprezintă rata lunară pentru un contract de credit cu avans de 20 % şi 18 rate şi nu include TVA. Sistemul de rate se adresează persoanelor juridice. Încheierea contractului de credit este condiţionată de obţinerea acordului de creditare.

** Preţurile sunt exprimate în USD şi nu conţin TVA

Performantele camerei DC4500 vor fi invidiate de prietenii tai. Combinatia unui zoom optic de 3x si capacitatea de 4.1Mpixeli devine irezistibila atunci cand este oferita cu un pret special. Surprindeti familia si prietenii cu noua ta camera. Mai multe informatii pe site-ul BenQ.ro

BenQ
Enjoyment Matters

SAMSUNG 57” LCD TV

Ecran LCD de 57 inch pentru entuziaşti

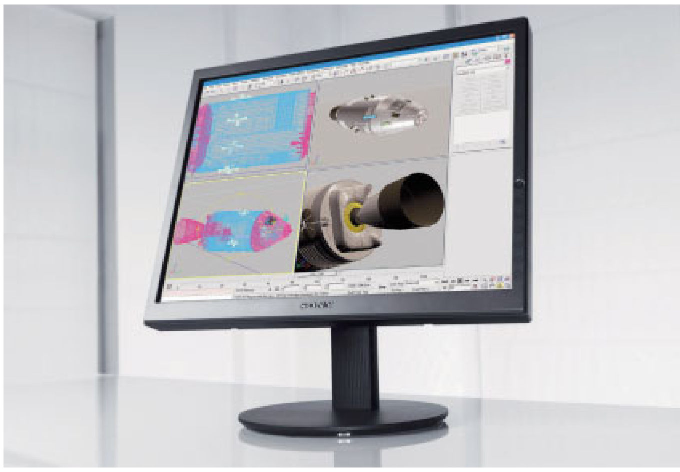
Cei care îşi doresc un ecran LCD cu o diagonală mare au acum posibilitatea să achiziţioneze modelul Samsung 57” LCD TV. Acesta are o diagonală de 57 inch şi este cel mai mare LCD TV din lume. Cu un timp de răspuns de numai 8ms şi cu o rezoluţie de 1920x1080, Samsung 57” LCD TV oferă o calitate bună a vizionării atât din punctul de vedere al fluenţei, cât şi al clarităţii imaginii. Formatul este de 16:9, luminozitatea de 600cd/m² şi are o rată de contrast de 1000:1. Unghiul de vizibilitate oferit este de 170 grade vertical şi orizontal.

www.samsung.com



SONY SDM-S204

LCD pentru profesionişti



Dimensiunea mare a diagonalei (20.1 inch) nu este cea mai importantă caracteristică a monitorului LCD Sony SDM-S204. Rezoluţia de 1600x1200, luminozitatea de 250cd/m² şi unghiul de vizibilitate de 170 grade recomandă acest monitor LCD profesioniştilor care folosesc aplicaţii CAD sau dezvoltatorilor de software. Monitorul poate fi conectat la mai multe PC-uri, graţie celor două intrări: una digitală (DVI-D) şi alta analogică (HD15).

www.sony-europe.com

BENQ FP767-12

Doar 12ms timp de răspuns

Cel mai interesant model de monitor LCD din standul BenQ a fost modelul FP767-12, care s-a remarcat prin valoarea timpului de răspuns de numai 12ms. Conform standardelor stabilite de VESA (Video Electronics Standards Association), frecvenţa minimă pentru afişarea unei imagini fluente la un monitor CRT este 72Hz. Monitoarele LCD cu timp de răspuns de 16ms lansate pe piaţă până acum au frecvenţe de până la 63Hz. Prin urmare, performanţele în afişarea imaginilor din jocuri sau alte aplicaţii rapide sunt inferioare celor obţinute de monitoarele CRT. Utilizatorii care preferau monitoarele CRT pentru jocuri pot lua acum în calcul şi monitoarele LCD cu timp mic, de 12ms, aşa cum este BenQ FP767-12, deoarece acestea dispun de o frecvenţă de 83Hz. Pentru o mai bună sesizare a diferenţei, vă putem spune că un monitor LCD cu timp de răspuns de 16ms poate afişa numai 63 de imagini pe secundă, în timp ce unul cu timp de răspuns de 12ms va afişa 83 de imagini pe secundă.



www.benq.at

PHILIPS BRILLIANCE 190P5

Luminozitate mare



Philips Brilliance 190P5 integrează cea mai recentă versiune a tehnologiei LightFrame, prin intermediul căreia cresc luminozitatea şi claritatea fotografiilor afişate. Brilliance 190P5 are ambele interfeţe de intrare video analogică (D-Sub) şi digitală (DVI-D), şi este certificat TCO 2003 privind protecţia mediului înconjurător. Philips a acordat atenţie şi elementelor de securitate, oferind posibilitatea de a proteja monitorul Brilliance 190P5 cu ajutorul unui sistem antifurt Kensington.

www.philips.com

LG LZ30

LCD cu diagonală de 55 inch



Odată ajunşi în standul LG, am remarcat imediat display-ul LCD TV LZ30. În primul rând, am fost impresionaţi de claritatea imaginii şi de diagonala de 55 inch (140cm). Citind specificaţiile tehnice, am aflat că luminozitatea este de 500cd/m² şi rata de contrast este de 500:1. Rezoluţia de 1920x1080 (2.07 megapixeli) este de peste şapte ori mai mare decât standardul de 640x480 şi de două ori mai mult decât cerinţele minime pentru High Definition TV. Sistemul de sunet surround poartă sigla SRS WOW, în timp ce noua tehnologie "XD Engine" este responsabilă pentru claritatea imaginii. Cea mai mare problemă a LCD TV era până acum unghiul de vedere redus. Tehnologia S-IPS (Super-In-Plane Switching) implementată în modelul LG LZ30 rezolvă aceste probleme, oferind un unghi de vedere de 176 de grade atât în plan orizontal, cât şi în plan vertical.

www.lge.com

HYUNDAI IMAGEQUEST L70S+

Upgrade la 12ms

Hyundai a prezentat la CeBIT o nouă serie de monitoare LCD. Diferenţa esenţială între aceasta şi vechea serie este valoarea timpului de răspuns, care a fost redusă la 12ms, graţie noilor paneluri implementate. Ne-a atras atenţia modelul ImageQuest L70S+ de 17 inch, ce oferă o rezoluţie nativă de 1280x1024, rată de contrast de 500:1 şi luminozitate de 300cd/m². Atât ImageQuest L70S+, cât şi celelalte monitoare LCD prezentate de Hyundai sunt bazate pe tehnologia TN+Film.

www.hyundai-imagequest.de



SAMSUNG 80" PDP TV

Cel mai mare ecran cu plasmă din întreaga lume

Samsung a avut la CeBIT mai multe standuri, fiecare dedicat unor anumite genuri de produse. În mijlocul standului cu monitoare şi aparate TV am putut admira cel mai mare ecran cu plasmă din lume: Samsung 80" PDP TV. Domnul Man Yong Shin, vicepreşedinte al Visual Display Division Samsung Electronics, a sugerat că acest model poate fi folosit atât pe post de produs central al unui sistem home theater high-end, cât şi în mediul business, pentru videoconferinţe sau prezentări.

www.samsung.com





OLYMPUS C-770UZ

Captură în format MPEG-4

Olympus a prezentat o cameră foto digitală special creată pentru cei care doresc să surprindă evenimentele care se petrec la o distanță mare (situație întâlnită mai ales în aventurile de tip safari). Sistemul de lentile oferă zoom optic 10X, iar rezoluția mare a fotografiilor este asigurată de senzorul CCD de 4 megapixeli. Pentru a reduce distorsiunile sunt folosite două lentile asferice, iar aberațiile cromatice sunt minime datorită unui element ED. Olympus C-770UZ poate realiza captură video direct în format MPEG-4 la 30fps, facilitate rar întâlnită la o cameră foto digitală. Olympus C-770UZ este disponibilă pe piață începând cu această lună.

www.olympus-europa.com



KONICA MINOLTA G600

Rapidă și ușor de utilizat



Konica Minolta G600 face parte din seria destinată utilizatorilor care doresc o cameră foto digitală de tip "point and shot". Calitatea imaginilor este asigurată de sistemul de lentile GT HEXANON (7 elemente în 6 grupe) și de un senzor CCD de 6.37 megapixeli. Pentru a determina timpul de expunere optim și valoarea white balance, Konica Minolta G600 folosește un algoritm numit A*IPS. Pentru o cameră compactă (94x56x29.5mm), timpul de inițializare de 1.3 secunde este foarte bun. Konica Minolta G600 oferă pentru stocarea imaginilor sloturi pentru Memory Sticks și SD Cards ce pot fi folosite atât simultan, cât și separat.

www.konicaminoltaeurope.com

EASYSHARE LS753

Partajare facilă



Kodak a prezentat două noi camere foto digitale: EASYSHARE LS743 și LS753. Sistemul de lentile folosit este Schneider-Kreuznach C-Variogon 2.8X, iar chip-ul de procesare a imaginilor este KODAK Color Science. EASYSHARE LS753 va dispune de o rezoluție de 5 megapixeli și 32MB de memorie internă. Carcasa aparatelor este realizată din aluminiu pentru a oferi o durabilitate mare și o greutate mică. EASYSHARE LS753 dispune de un buton numit "Share", cu ajutorul căruia se pot selecta fotografii pentru printare directă (fără a avea nevoie de un calculator) sau chiar pentru trimiterea lor pe e-mail către până la cel mult 32 de adrese stocate în memoria camerei. EASYSHARE LS753 va fi disponibilă începând cu iunie 2004, dar încă nu a fost anunțat un preț estimativ la care va fi comercializată.

www.kodak.com

SONY CYBER-SHOT W1

Ecran LCD de 2.5 inch

Sony a prezentat camera foto digitală Cyber-shot W1 ce dispune de lentile Carl Zeiss Vario-Tessar (F2.8-5.2) cu zoom 3X și senzor Super HAD CCD de 5.1 megapixeli. Carcasa este realizată din aliaj de aluminiu, fapt ce îi conferă aparatului o rezistență crescută la șocuri mecanice. Se pot realiza până la 340 de fotografii cu o singură încărcare a bateriilor Ni-MH. Unul dintre cele mai interesante elemente ale camerei Sony Cyber-shot W1 îl reprezintă ecranul LCD de 2.5 inch. Pentru transferul rapid al imaginilor pe calculator, Sony Cyber-shot W1 este dotată cu un port USB 2.0.

www.sony-europe.com



MARIO BRITSCHGI
MANAGER INTERNATIONAL MARKETING SERVICES
PENTAX EUROPE GMBH

XPC: Care sunt diferenţele între modelele din oferta Pentax şi competiţie?
M.B.: În primul rând, proiectanţii noştri au o ştachetă foarte ridicată în momentul producerii unui nou model. Alte lucruri pe care le urmărim sunt uşurinţa în utilizare şi designul atractiv.

XPC: Care sunt funcţiile speciale ale camerei Optio S4i?
M.B.: Optio S4i este o cameră ce foloseşte un senzor CCD de 4 megapixeli şi un sistem de lentile "Sliding Lens" cu un zoom optic 3X. Sistemul "Sliding Lens" este patentat de Pentax şi permite construirea unui ansamblu cu un zoom optic 3X într-un spaţiu de doar 20.5mm înălţime.



OLYMPUS CAMEDIA C-8080 WIDE ZOOM
Formă compactă şi 8 megapixeli



Olympus CAMEDIA C-8080 WIDE ZOOM este destinată amatorilor de fotografie digitală care îşi doresc o cameră foto cu un design compact, însă cu o rezoluţie foarte mare. Dispune de lentile F2.4-3.5 cu zoom optic 5X, iar carcasa este realizată din aliaj de magneziu. Senzorul CCD de 8 megapixeli permite tipărirea fotografiilor chiar şi în format A3. Olympus CAMEDIA C-8080 WIDE ZOOM este disponibilă pe piaţă începând cu această lună, la un preţ estimativ de 1.100$.

www.olympus-europa.com

KONICA MINOLTA DIMAGE Z2
Reeditarea unui succes



După succesul înregistrat de Konica Minolta cu modelul DiMAGE Z1, era de aşteptat să fie lansată o nouă versiune. Konica Minolta DiMAGE Z2 a moştenit de la DiMAGE Z1 majoritatea caracteristicilor importante, una din puţinele schimbări fiind senzorul CCD de 4 megapixeli. Sistemul de lentile GT are 11 elemente în 7 grupe şi a fost special creat pentru a minimaliza efectele nedorite ce apar de obicei în fotografiile digitale (cum ar fi aberaţiile cromatice). Zoom-ul optic 10X are o distanţă focală de 38-380mm (echivalentă cu cea a lentilelor de 35mm). Konica Minolta DiMAGE Z2 dispune de un ecran LCD (Real Motion) care oferă o imagine foarte clară graţie ratei de refresh de 60fps.

www.konicaminoltaeurope.com

PENTAX OPTIO MX
Cameră foto cu valenţe de cameră video

Opţiunea de a realiza captură video a devenit aproape o facilitate standard a camerelor foto digitale. Rezoluţiile însă erau mici, în general 160x120 sau 320x240. Pentax a prezentat la CeBIT camera foto digitală Optio MX, ce poate realiza captură video la rezoluţia 640x480. Optio MX are un design compact ce se apropie mai mult de cel al unei camere video decât al unei camere foto. Pentax Optio MX are un senzor CCD de 3.2 megapixeli şi lentile cu zoom 10X. Captura video este comprimată în format MPEG-4. Pentax Optio MX va fi disponibilă în vara acestui an la un preţ estimativ de 500€.



www.pentax.com

GERICOM CINEMA XXL

Cinematograf portabil



Gericom încearcă prin intermediul Cinema XXL să demonstreze că un notebook poate fi folosit cu succes ca centru multimedia, având ca principal avantaj, faţă de soluţiile clasice, mobilitatea. Deşi greutatea de 4.5kg îl încadrează pe Gericom Cinema XXL în categoria notebook-urilor de mari dimensiuni, dotările impresionante ne fac să iertăm acest fapt. Primul lucru pe care îl observăm este ecranul TFT de 17" WSXGA cu rezoluţia maximă de 1440x900 pixeli. Chipset-ul plăcii de bază este SiS648FX şi suportă procesoarele Intel Pentium 4 cu FSB 800 şi HyperThreading. Memoria sistemului poate fi de maxim 1024MB, iar harddisk-ul de 2.5" poate avea capacitatea de 80GB. Unitatea de stocare optică poate fi, la alegere, de tipul Combo sau DVD Writer. Placa video foloseşte cel mai nou chip grafic ATI Mobility Radeon 9700. Subsistemul audio are ieşire 5.1 analogică sau S/PDIF. Incluse standard în Cinema XXL sunt cinci difuzoare. De asemenea, mai avem un conector TV Out pentru afişarea imaginii pe televizor. Toate aceste dotări fac din Gericom Cinema XXL un adevărat gigant între notebook-uri.

www.gericom.com

SAMSUNG M35

Schimbare de perspectivă

Dacă anul trecut anunţarea tehnologiei Intel Centrino la CeBIT a dus la apariţia unui val de notebook-uri de mici dimensiuni cu autonomie a bateriei foarte mare, anul acesta se poate observa încercarea producătorilor de a oferi cât mai multe dotări, fără a ţine cont de dimensiuni sau de impactul asupra duratei de viaţă a bateriei. Din această categorie de produse face parte şi notebook-ul Samsung M35, ce integrează facilităţi audio/video excelente. Este vorba de tunerul TV combo analog şi digital High Definition cu funcţii VCR. Redarea imaginii se face pe un ecran TFT de 15.4" WSXGA cu rezoluţia maximă de 1680x1050 pixeli sau pe TV prin intermediul conectorului TV Out. Sistemul audio a fost dezvoltat în cooperare cu JBL şi este o soluţie 2.1. Memoria suportată este de tipul DDR333 şi poate ajunge până la 2GB. Procesorul lui M35 este Intel Pentium 4 cu o frecvenţă maximă de 3.2GHz. Placa video este ATI Radeon Mobility 9600. Pentru securitate, M35 este dotat cu un sistem de recunoaştere a amprentelor.



www.samsung.com

SONY VAIO SERIA GRT900

Fără compromisuri

Pentru a satisface cerinţele în domeniul multimedia ale utilizatorilor pretenţioşi, Sony a lansat seria de notebook-uri VAIO GRT900. Printre specificaţiile acestora putem observa rezoluţia de 1400x1050 pixeli pentru ecranul LCD de 16" al vârfului de gamă PCG-GRT916Z, procesorul Intel Pentium 4 la 3.06GHz cu suport Hyper-Threading. Toate modelele sunt dotate cu 512MB memorie DDR333, extensibilă la maxim 1GB. Stocarea se face pe harddisk-uri de maxim 80GB. Pentru jocuri, seria VAIO GRT900 este dotată cu plăci video GeForce FX Go5600 cu 64MB VRAM. Conectarea la reţea se face prin fir la 100Mbps şi prin controller-ul Wireless 802.11b/g la 54Mbps. Salvarea datelor importante se poate face prin intermediul DVD-Writer-ului dual standard la viteza 4X. Bundle-ul software este foarte bogat şi include aplicaţiile PictureGear Studio, SonicStage, DVGate, Click To DVD şi Adobe Companion Pack.



www.sony.com

ASUS MYPAL A730

PDA cu procesor la 520MHz



Evoluţia echipamentelor hardware se face simţită în toate domeniile IT, PDA-urile nefiind lăsate deoparte. Astfel, anul acesta ASUS a anunţat în cadrul CeBIT PDA-ul MyPal A730, ce va folosi următoarea generaţie a procesorului Intel XScale din seria Bulverde, tactat la 520MHz. MyPal A730 va fi dotat cu 128MB RAM şi cu cameră foto digitală cu senzor de 1.3 megapixeli, capabilă să facă poze la rezoluţia de 1280x1024 pixeli. Memoria adiţională ce poate fi adăugată la MyPal A730 este de tipul CompactFlash Type II slot şi SD/MMC cu suport SDIO. Bateria standard va avea 1150mAh, dar ASUS va oferi spre vânzare şi o baterie de 1800mAh. Ecranul va fi VGA, iar imaginea poate fi rotită pentru a facilita, spre exemplu, vizualizarea paginilor web.

www.asus.com

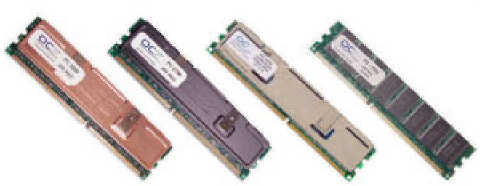


OCZ











SONY ERICSSON MMV-100

Noi modalităţi de transfer multimedia



Pentru cei ce simt lipsa unei modalităţi uşoare de afişare a imaginilor de pe telefonul mobil pe un televizor sau videoproiector, Sony Ericsson a proiectat MMV-100, un accesoriu ce se conectează la mufa SCART sau RCA. Legătura cu telefonul este Bluetooth şi oferă posibilitatea conectării mai multor utilizatori. MMV-100 permite transferul imaginilor sau sunetelor de pe telefonul mobil. Momentan sunt suportate modelele K700, S700, P900, P800, T630, T610 şi T68i.

www.sonyericsson.com



TRENDWARE TW100-S4W1CA

Noua faţă a networking-ului

Tendinţa produselor ce se remarcă şi prin design, nu doar prin funcţionalitate este urmată şi de produsele de networking. Anul acesta, Trendware a lansat noua sa gamă de produse pentru reţele cu şi fără fir cu aspect atrăgător. Culoarea de bază folosită este cea a companiei, şi anume albastru. Din noua serie de produse fac parte switch-uri, routere şi camere video conectabile direct la reţea. Switch-urile şi routerele se remarcă prin posibilitatea de montare verticală sau stivuire a mai multor unităţi de acelaşi tip.

www.trendware.com



OVISLINK WMU 9000VPN ŞI MU 9000VPN

Router multimedia VPN

OvisLink
The Total Networking Solutions

Seria de routere OvisLink AirLive şi eLive s-a mărit prin adăugarea modelelor WMU 9000VPN şi MU 9000VPN. Acestea oferă capabilităţi multimedia securizate neîntâlnite la concurenţă, precum server VPN, FTP, de printare sau pentru camere video, şi sunt destinate segmentului SOHO. Ambele modele sunt dotate cu patru porturi LAN, patru porturi USB 2.0, un port WAN şi unul PS/2. Conform declaraţiei OvisLink, WMU 9000VPN şi MU 9000VPN sunt perfecte pentru sharing-ul dispozitivelor multimedia precum harddisk-uri USB, imprimante sau playere mp3. O altă facilitate importantă este managementul facil printr-o interfaţă prietenoasă direct din pagina browser-ului web instalat în sistem.

www.ovislink.com.tw



PEI C. HUANG
PRESIDENT
TRENDWARE INTERNATIONAL, INC.

XPC: Care sunt caracteristicile produselor dumneavoastră ce vă permit să fiţi cu un pas în faţa concurenţei?

P.H.: Pentru a ne depăşi concurenţii avem mai multe strategii ce includ garanţii de trei ani pentru produsele wireless şi de cinci ani pentru cele tradiţionale şi simplitate în utilizare. De asemenea, oferim o gamă completă de produse, utilizatorul putând găsi ceea ce se adaptează cel mai bine nevoii sale.



XPC: Când credeţi că produsele wireless le vor înlocui pe cele cu fir în casele utilizatorilor?

P.H.: Tendinţa de adoptare a tehnologiilor wireless este caracteristică perioadei în care ne aflăm, tot mai mulţi utilizatori fiind atraşi de avantajele acestei tehnologii. Pentru utilizatorii privaţi prevedem ca în aproximativ un an cererea pentru produse wireless să o depăşească pe cea pentru produse cu fir. Pentru mediul business credem că acest lucru nu se va întâmpla niciodată, deoarece este nevoie de un mediu mixt.

PANASONIC X700

Stocarea pe miniSD



Deşi majoritatea producătorilor de telefoane mobile au prezentat modele ce integrează camere digitale cu senzori CCD de peste 1 megapixel, acestea se confruntă cu problema cantităţii reduse de memorie, care trebuie împărţită între aplicaţii, stocarea imaginilor fiind problematică. Panasonic s-a concentrat asupra acestei probleme şi a lansat modelul X700, care, deşi este dotat cu o cameră foto VGA, oferă un slot miniSD pentru stocarea pozelor. Conectarea este uşurată de suportul pentru MMS, e-mail şi Bluetooth.

www.panasonic.com

SAMSUNG SGH-Z105

Video streaming prin 3G

Printre produsele lansate în acest an la CeBIT de Samsung se numără şi SGH-Z105, un telefon de tip scoică, din generaţia 3G, ce oferă capabilităţi de telefonie video în timp real şi streaming. SGH-Z105 este capabil să opereze în reţele GSM/GPRS şi WCDMA. El este dotat cu două ecrane color, cel principal fiind un TFT capabil să afişeze 262.144 de culori pentru fiecare dintre cei 176x192 pixeli. Conectarea la PC se face prin USB sau prin portul serial. Greutatea lui SGH-Z105 este de 130g.

www.samsung.com



IMPRIMANTE POS MATRICEALE

SP200 - CLASA ECONOMICĂ



- imprimantă matriceală;
- dimensiuni reduse;
- model solid şi fiabil;
- alimentator încorporat;
- mecanism durabil;
- cap de scriere de calitate superioară.

Domeniul de folosintă:
- imprimantă pentru bonuri fiscale;
- bucătării, magazii, magazine ...

Modele:
SP212 - scriere cu o singură culoare, Tear Bar;
SP216 - scriere roşu şi negru, Tear Bar;
SP242 - scriere cu o singură culoare, Autocutter;
SP246 - scriere roşu şi negru, Autocutter.

SP2000 - CALITATE SPORITĂ



- imprimantă matriceală de viteză mare;
- "drop in and insert" - montare rapidă a rolei de hârtie;
- carcase albe şi gri închis;
- poate imprima două copii;
- 8MB FLASH ROM pentru logo-ul firmei;
- opţional - suport pentru montajul pe zid.

Domeniul de folosinţă:
- imprimantă pentru bonuri fiscale;
- bucatarii, magazii, magazine ...

Modele:
SP2320 - scriere cu o singură culoare, Tear Bar;
SP2360 - scriere roşu şi negru, Tear Bar;
SP2520 - scriere cu o singură culoare, Autocutter;
SP2560 - scriere roşu şi negru, Autocutter.

IMPRIMANTE POS TERMICE

TSP200 - CLASA ECONOMIC



- imprimantă termică;
- scriere de calitate;
- conectori serial şi paralel;
- montarea simplificată a hârtiei prin alegerea lăţimii (76 sau 80 mm).

Domeniul de folosinţă:
- imprimantă pentru bonuri fiscale;
- bucătării, magazii, magazine, librării ...
- imprimantă ideală pentru scrierea de barcoduri.

Modele:
TSP212 - 24 - Tear Bar, conectori serial şi paralel;
TSP242 - 24 - Autocutter, conectori serial şi parallel.

TSP700 - CLASA PROFESIONALĂ



- barcoduri, etichete, bonuri şi bilete scrise cu o singură imprimantă;
- viteza marită (180mm/S);
- memorie marită pentru logo-ul firmei;
- autocutter cu tăiere totală sau partială;
- posibilitatea de a scrie în două culori.

Domeniul de folosintă:
- imprimantă rapidă pentru bonuri;
- bucătării (protecţie împtriva stropirii);
- imprimantă pentru barcoduri, etichete şi bilete cu montarea externă a rolei de hârtie.





FACILITATI CODATE

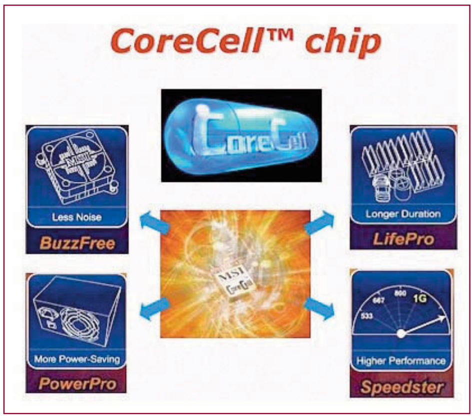
CE OFERA PLACA DE BAZA

Pentru cei mai mulţi dintre utilizatori, achiziţionarea unei plăci de bază se rezumă la o comparaţie între performanţele diverselor modele. Acest criteriu nu este însă singurul care contează.

ÎN CONDIŢIILE ÎN CARE PERFORMANŢELE plăcilor de bază sunt tot mai apropiate, lucru arătat de altfel şi de benchmark-uri, singurul lucru ce le mai deosebeşte în faţa cumpărătorului îl reprezintă diversele tehnologii puse la dispoziţia acestuia de producători. Şi nu ne referim aici la caracteristicile plăcilor de bază ce intră în dotarea standard, ci la cele care, odată cunoscute, disting acea placă şi o impun ca o alegere potrivită pentru cei mai exigenţi utilizatori. Tehnologiile sunt multe şi diverse, dar pentru că interesul maxim este reprezentat în principal de posibilitatea de overclocking a plăcii de bază, vom începe prin a le detalia pe acelea ce permit desfăşurarea mai facilă a acestui proces.

BIOS ŞI NU NUMAI

Overclocking-ul începe, dar nu se rezumă, la nivel de BIOS. Din punctul de vedere al plăcii de bază, el se referă la ridicarea frecvenţei pentru FSB, schimbarea multiplicatorului pentru CPU (dacă acesta este deblocat la procesorul folosit), scăderea timing-urilor pentru memorii (subiect dezbătut deja în XtremPC 52), modificarea voltajelor pentru CPU, memorii, portul AGP şi, uneori, pentru chipset. Acolo unde suportul pentru overclocking al producătorului este puternic, toate aceste aspecte le veţi găsi grupate în BIOS, sub diverse nume, precum SoftMenu (ajuns la versiunea III) la ABIT, PowerBIOS la EPoX sau XBIOS (ajuns la versiunea II) la Leadtek. Următorul pas logic a fost posibilitatea ajustării frecvenţelor sau voltajelor din Windows, scop atins prin oferirea de programe utilitare. Avantajul unui overclocking făcut cu un astfel de utilitar este că, de cele mai multe ori, acesta permite revenirea la setările iniţiale, pe când un overclocking făcut la nivel de BIOS poate avea ca efect defectarea acestuia, uneori iremediabilă. Aproape toţi producătorii importanţi oferă un astfel de utilitar (de exemplu, MSI CoreCenter, Gigabyte EasyTune 4, EzClock de la AOpen, M.O.M. de la Soltek, OmniGuardian de la ECS sau Speed Gear semnat de Leadtek, ca să amintim câteva dintre ele).



➲ CoreCell gestionează cinci elemente distincte

SETĂRI AUTOMATE

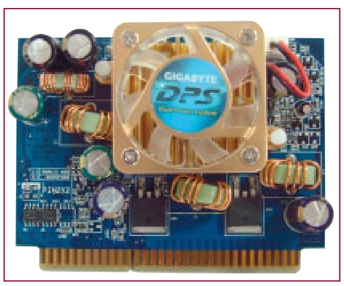
Problemele întâmpinate de entuziaşti au relevat necesitatea implementării unor metode automate de overclocking. De altfel, prima implementare a unei astfel de funcţii, D.O.T. de la MSI, a generat controverse aprinse, deoarece insuficienta sa documentare din partea producătorului a dus la clasarea plăcii de bază pe care era implementată cu mult înaintea altor plăci într-un test comparativ efectuat de celebrul www.tomshardware.com.

Ca setări automate, Gigabyte oferă funcţii ca C.I.A. (CPU Intelligent Accelerator) sau M.I.B. (Memory Intelligent Booster). C.I.A. detectează încărcarea sistemului (aplicaţii pretenţioase, consumatoare de resurse) şi ajustează automat parametrii procesorului pentru o mai bună performanţă. Desigur, după terminarea programelor respective, sistemul revine la parametri normali. Similar, M.I.B. este o tehnologie menită a spori lăţimea de bandă a memoriilor cu până la 10%, prin optimizarea comunicării între procesor, chipset şi memorie. Acest gen de tehnologie este oferit şi în

cazul Soltek, sub numele de MBA (Memory Boost Accelerator). AOpen oferă, tot în acest scop, tehnologia numită PBE (Performance Boost Engine), disponibilă pentru plăcile dotate cu chipset Springdale. Tehnologia funcționează la fel ca PAT de la Intel, accelerând performanța sistemului prin "scurtcircuitarea" canalelor normale de comunicare între procesor și memorie. Se poate ajunge astfel la o creștere a performanței cu cinci sau zece procente. De la PAT s-a inspirat și ECS, oferind pe plăcile sale tehnologia similară botezată tot PAT (Photon Acceleration Technology). Ceva mai special este AI Overclocking de la ASUS, care constă în detecția și setarea tuturor parametrilor pentru overclocking automat, la cele mai bune cote posibile din punctul de vedere al stabilității.

Din punct de vedere software, producătorii oferă programe utilitare ce realizează automat overclocking-ul până la găsirea limitei sistemului. Astfel de utilitare, ce înglobează de obicei și alte funcții care permit un control maxim asupra procedeului, poartă numele de CoreCenter la MSI, µGuru la ABIT, EasyTune 4 la Gigabyte sau RedStorm II la Soltek.

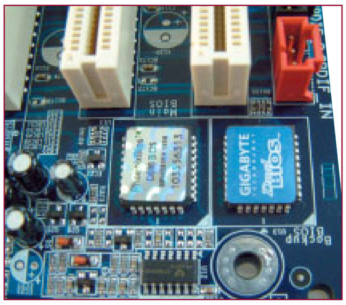
CURENTUL - O PROBLEMĂ?



➲ **Gigabyte Dual Power System asigură stabilitatea sistemului**

Stabilitatea este un alt aspect tot mai des luat în considerare de producătorii ce oferă suport pentru overclocking. În acest sens, nu a trecut mult timp până la observarea importanței curentului de alimentare în stabilitatea și reușita overclocking-ului. Astfel, avem la dispoziție tehnologii ca Four Phase Power de la ABIT, ce asigură curent stabil și neîntrerupt către procesor, Universal VCore de la Soltek, ce asigură o deplină compatibilitate cu procesoarele Intel de 0.13 sau 0.18 microni, V4 Power Engine de la AOpen sau DPS (Dual Power System) de la Gigabyte. Acesta se compune dintr-un slot special și un card VRM (Voltage Regulator Module), ce oferă alimentare în șase faze pentru o mai mare stabilitate a sistemelor bazate pe procesoare Intel. Mai nou însă, și platformele Gigabyte bazate pe NVIDIA nForce3 dispun de un DPS special, K8.

PLASA DE SIGURANȚĂ



➲ **Dual BIOS - tehnologie menită să vă protejeze sistemul la nevoie**

Unul dintre motivele principale pentru care tot mai multă lume se "ocupă" cu overclocking-ul este și faptul că există tehnologii ce asigură protecția sistemului și a componentelor sale în caz de nevoie. Acestea includ, pe de o parte, protecția procesorului prin monitorizarea temperaturii acestuia și oprirea sistemului în momentul depășirii barierei termice alese de utilizator, iar, pe de altă parte, protecția BIOS-ului însuși. În prima categorie se înscriu LifePro de la MSI (inclus în CoreCell), C.O.P. (CPU OverBurn Protection), C.P.R. (CPU Parameter Recall) de la ASUS, CPU ThermalGuard și TweakGuard (oprește sistemul automat în cazul unui overclocking nereușit) de la ABIT, MagicHealth de la EPoX, CPU O.T.S. (Over Temperature Shutdown) de la Leadtek, OTP (Over Temperature Protection) de la Albatron, Temperature Protection la plăcile DFI, Smart Doc. și AntiBurnShield II la Soltek sau O.H.P. (Over Heat Protection) și O.C.P. (Over Current Protection) de la AOpen.

Protecția BIOS-ului însuși constă, de cele mai multe ori, în soluții de backup sau rescriere a BIOS-ului original. Backup-ul se rezumă la două aspecte: prezența unui al doilea chip de BIOS pe placă, pentru cazul în care cel principal nu ar mai putea funcționa, soluție patentată de Gigabyte sub numele de Dual BIOS și preluată de Albatron (BIOS Mirror) și AOpen (DieHard BIOS 2),

Facilități ale plăcilor de bază și denumirile lor

		ABIT	Albatron	AOpen	ASUS	DFI	ECS	EPoX	Gigabyte	Leadtek	MSI	Soltek
Overclocking	Pagina BIOS	SoftMenu III	-	-	-	Genie BIOS	-	Power BIOS	-	XBIOS II	-	-
	Automat hardware	µGuru	-	PBE	Cool'n'Quiet, AI Overclocking	-	PAT	Cool'n'Quiet	C.I.A., M.I.B.	-	Speedster	MBA
	Automat software	OC Guru	-	-	-	-	-	-	EasyTune 4	-	CoreCenter	RedStorm II
	Dinamic	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D.O.T.	-
	Chip separat	µGuru	-	-	-	-	-	-	-	-	CoreCell	-
BIOS	Diagnostic vocal	-	Voice Genie	Dr. Voice	POST Reportor	-	-	-	-	-	-	-
	Diagnostic luminos	-	-	Dr. LED	-	-	-	PostPort	-	-	D-LED	LED Debug
	Protecție BIOS	Smart BIOS Flash, Black Box, Tweak Guard	BIOS Mirror	DieHard BIOS 2, EzRestore	Crash Free BIOS 2	CMOS Reloaded, DMI 2.0	Top Hat Flash	-	Dual BIOS, Xpress 3	-	-	-
	Update BIOS	Flash Menu	-	EzWin Flash, WinBIOS	EZ Flash, ASUS Live Update	RadarSync, WinFlash	WinFlash	Magic Flash	@BIOS, Q-Flash	-	LiveUpdate	-
Protecție	La supraîncălzire	Thermal Guard	O.T.P.	O.H.P.	C.O.P., C.P.R.	Temperature Protection	OmniGuardian	Magic Health	GWU	O.T.S.	PC ALert	ABS II, Smart Doc.
	La supracurent	Four Phase Power	-	O.C.P.	-	-	OmniGuardian	Magic Health	DPS	Speed Gear	-	Smart Doc.
	Utilitar Windows	ABIT EQ	-	EzClock	ASUS PC Probe	Winbond HM	OmniGuardian	Magic Health	EasyTune 4	Speed Gear	CoreCenter	M.O.M., SoltekHM
	Tehnologii voltaje	Four Phase Power	-	V4 Power Engine	-	-	-	-	DPS	-	PowerPro	UV
	Turație ventilatoare controlată	FanEQ	-	SilentTek	Q-Fan	-	-	-	SmartFan	-	LifePro	SmartFan
	Alte tehnologii specifice	BulletProof, MaxFID, OTES	-	EzColor, JukeBox, TubeSound, BlueTouch	MultiBIOS, MyLOGO 2, Instant Music, Instant Music Lite, WiFi Slot	EzOn, EzTouch	-	Magic Screen, EZ Boot	6-Dual, FaceWizard	-	BuzzFree	-

sau funcții de restaurare a sistemului, cum sunt Xpress BIOS Rescue de la Gigabyte sau Crash Free BIOS (ajuns la versiunea 2) de la ASUS. Acesta din urmă permite restaurarea BIOS-ului de pe CD sau dischetă în caz de nefuncționare sau corupere a celui original. În cazul Gigabyte, la inițializare se salvează o imagine a BIOS-ului într-o zonă ascunsă a harddisk-ului, inaccesibilă programelor sau virușilor, de unde se va restaura automat în cazul în care BIOS-ul original nu mai funcționează. De altfel, indiferent de nume, aproape toate plăcile de bază oferă un utilitar pentru update-ul de BIOS din mediul Windows sau DOS, însă aceasta doar pentru update, nu și pentru restaurare. Avertizarea asupra diverselor erori ale sistemului la inițializare include semnale sonore (ASUS POST Reportor, Voice Genie de la Albatron sau Dr. Voice de la AOpen) sau vizuale (PostPort la EPoX și Dr. LED la AOpen).

Cazuri aparte sunt ECS Top Hat Flash și DFI CMOS Reloaded. Acesta din urmă este un submeniu de BIOS ce permite salvarea de configurații ale setărilor de BIOS și accesarea lor ulterioară. Utilitatea funcției este, desigur, evidentă, mai ales în ceea ce privește timpul economisit la căutarea setărilor optime de overclocking, fără a mai fi nevoie de restartarea BIOS-ului în caz de nereușită.

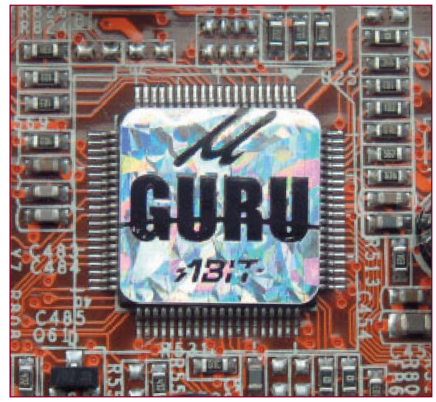
În ceea ce privește soluția ECS de protecție a BIOS-ului, ea constă într-un al doilea chip de BIOS montat pe un suport. Tot acest ansamblu se instalează deasupra celui original, pe placa de bază, când primul nu mai funcționează. Auxiliarul va prelua funcțiile de inițializare și îl va rescrie automat și pe cel original, salvând astfel sistemul.

RĂCIREA ȘI ZGOMOTUL

Se știe că depășirea parametrilor de funcționare specificați de producător (sau, simplu spus, overclocking-ul) are ca efect, printre altele, și supraîncălzirea componentelor supuse acestui proces. Overclocking-ul duce la necesitatea unei răciri mai eficiente, care, de cele mai multe ori, duce la mărirea nivelului de zgomot din sistem, deoarece turația ventilatoarelor (de sistem sau din coolere) trebuie să crească. Acest aspect nu putea fi ignorat de producători, ajungându-se astfel la soluții pentru prevenirea măririi nivelului de zgomot încă de la nivelul plăcii de bază. Soluțiile se bazează pe detectarea temperaturilor (procesor, chipset etc.) din sistem și ajustarea turației ventilatoarelor ce le răcesc în consecință, pentru a păstra un nivel de răcire suficient și un zgomot cât mai redus. Denumirile sub care întâlnim aceste facilități sunt diverse: LifePro (monitorizare) și BuzzFree (managementul zgomotului) incluse în CoreCell-ul MSI, Q-Fan (ce permite modificarea turațiilor și a timpului de monitorizare) de la ASUS, FanEQ de la ABIT, Smart Fan la Gigabyte și Soltek sau SilentTek la AOpen.

ÎN AFARA BIOS-ULUI

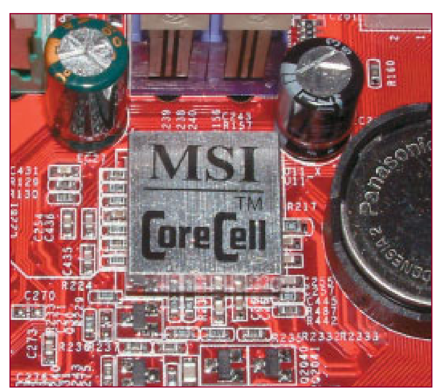
Un ultim capitol în ceea ce privește overclocking-ul - și cel mai interesant ca tehnologie - se referă la soluțiile de sine stătătoare, independente de BIOS-ul plăcii de bază. Acestea se concretizează în chip-uri separate, care se ocupă exclusiv de toate aspectele operațiunii de overclocking: frecvențe, voltaje, monitorizare sau protecția sistemului. Exemplele la această categorie sunt două: CoreCell de la MSI și µGuru de la ABIT.



➲ **Chip-ul de la ABIT asigură un overclocking reușit și o stabilitate mărită a întregului sistem**

µGuru este o tehnologie ABIT ce constă într-un microchip și o suită de aplicații software ce asigură un maxim de performanță sistemului, fără a neglija protecția acestuia. Și toate acestea neutilizând resursele procesorului. Facilitățile oferite includ monitorizarea parametrilor sistemului, OC Guru, aplicație pentru overclocking (se pot aplica modificările și fără restartarea sistemului), Smart BIOS Flash (pentru update de BIOS) și Magical Black Box. Aceasta din urmă permite înregistrarea condițiilor de operare a sistemului și trimiterea lor prin e-mail la producător, în cazul funcționării anormale sau instabilității calculatorului, pentru o depanare mai eficientă.

CoreCell de la MSI, deși aparent identic (tot un chip separat pentru overclocking),



➲ **MSI CoreCell oferă posibilitatea efectuării unui overclocking dinamic**

este diferit de soluţia ABIT, pentru că înglobează funcţia de overclocking dinamic. CoreCell cuprinde patru secţiuni: Speedster (pentru overclocking, care include şi Dinamic Overclocking Technology), PowerPro, LifePro şi BuzzFree, cea mai interesantă dintre ele fiind Speedster, dedicată overclocking-ului.

D.O.T. (overclocking-ul dinamic) este o tehnologie MSI inclusă în CoreCell, ce ajustează automat frecvenţa FSB-ului în funcţie de nivelul de "încărcare" a sistemului şi după un diagnostic prealabil. La baza acestui raţionament stă faptul că menţinerea setărilor agresive are efecte negative asupra componentelor sistemului, iar acest lucru poate fi evitat prin modificarea parametrilor doar când este nevoie de un spor de performanţă. De fapt, cu acest lucru se ocupă D.O.T., care monitorizează nivelul de stres al sistemului şi acţionează în consecinţă. Dacă solicitarea persistă, într-o primă fază accelerează turaţia ventilatoarelor, ce răcesc procesorul şi northbridge-ul la maxim. Pasul următor este creşterea frecvenţei FSB. Sistemul are şase niveluri de ajustare a acestei frecvenţe: private, sergeant, captain, colonel, general şi commander (maxim), cu toate că maximul nu prea poate fi atins, depinzând de calitatea componentelor aflate în sistem şi de cum anume suportă acestea creşterea valorii FSB-ului.

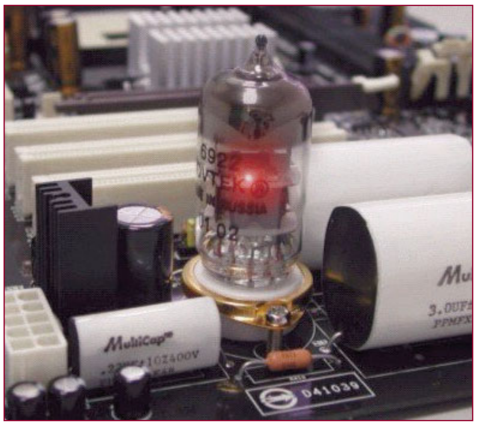
ASPECTE SF

În condiţiile în care utilizatorii fac overclocking sistemelor pentru o cât mai mare performanţă, pare cel puţin ciudată o tehnologie ce face exact opusul acestei operaţiuni – downclocking-ul. Totuşi, ea există şi poartă numele de Cool'n'Quiet. Tehnologia este proprietară AMD şi este dedicată procesoarelor Athlon 64. Ea îşi găseşte deja suport pe plăcile de bază ale unor producători ca ASUS şi EPoX şi se referă la reducerea performanţelor procesorului în momentele în care acesta nu este solicitat. Se reduce astfel căldura disipată şi, implicit, va fi nevoie de o turaţie mai mică a coolerelor pentru răcirea eficientă a sistemului.

ELEMENTE DISTINCTIVE

În afară de posibilităţile de overclocking, există şi alte facilităţi puse la dispoziţia utilizatorului în BIOS, cum ar fi posibilitatea de a schimba logo-ul de întâmpinare la iniţializarea sistemului (MyLOGO la ASUS, MagicScreen la EPoX, MyPict la ECS, FaceWizard la Gigabyte) sau afişarea BIOS-ului în mai multe limbi (Multi BIOS de la ASUS).

Tot pentru atragerea clienţilor, producătorii de plăci de bază oferă facilităţi interesante precum Instant Music şi slot WiFi de la ASUS, EzOn şi EzTouch de la DFI (pentru pornirea şi restartarea calculatorului fără a fi nevoie de butoanele de pe carcasă) sau JukeBox (tot pentru audiţia muzicală) şi TubeSound de la AOpen, tehnologie menită a îmbunătăţi calitatea sunetului la audiţia muzicală.



➲ AOpen oferă o facilitate deosebită pentru entuziaştii sunetului, asigurându-ne că sunetul ce răzbate din al său TubeSound ne va impresiona

ORIENTAREA CĂTRE CLIENT

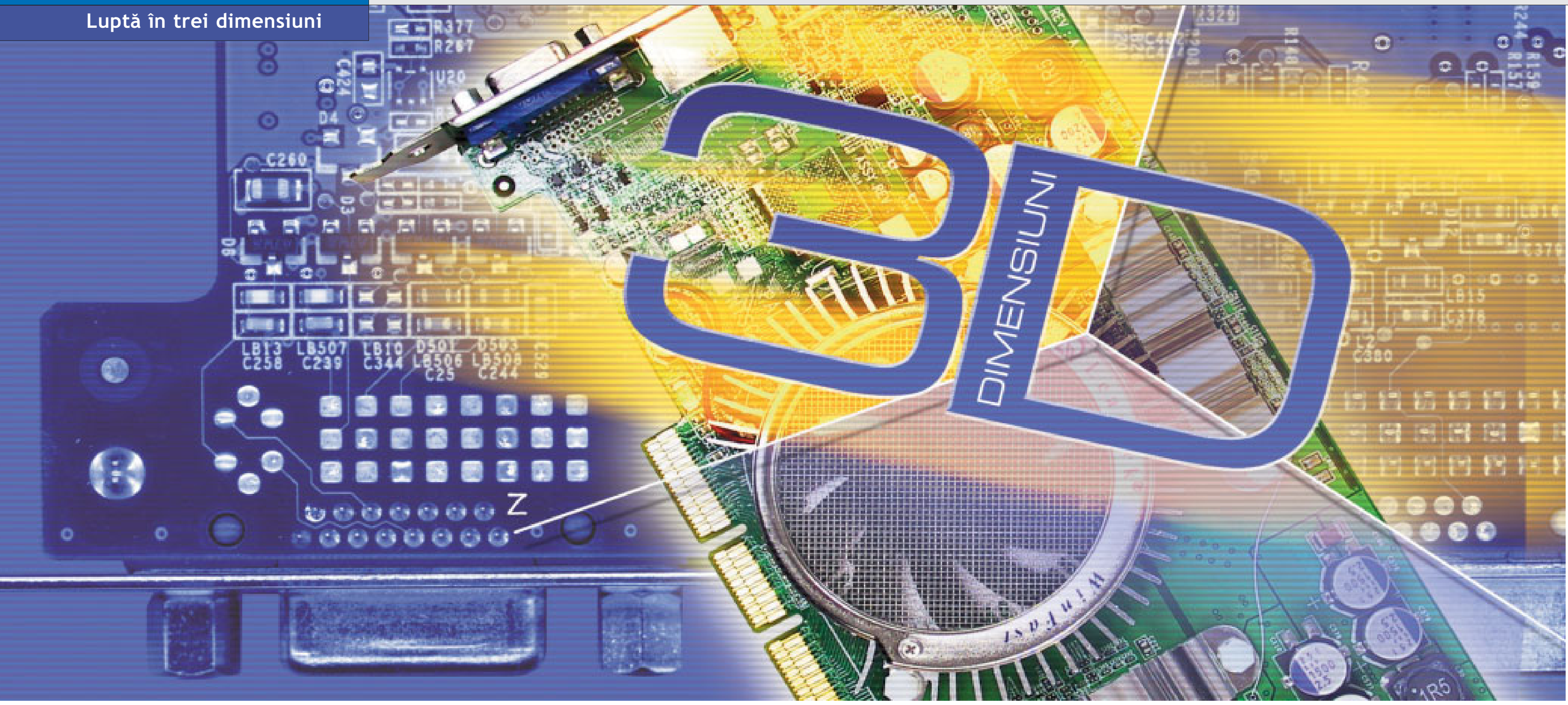
Este cert că o placă de bază înseamnă mult mai mult decât o sumă de caracteristici şi, prin urmare, nu poate fi redusă la acestea. Alegerea celei mai potrivite plăci se face acum cu o mult mai mare consideraţie pentru numele scris pe produs, deoarece este evidentă grija tot mai pregnantă a producătorilor de a se alinia cerinţelor celor mai pretenţioşi utilizatori. Acest lucru este ilustrat de companii ca Gigabyte sau ABIT prin dezvoltarea de tehnologii menite să pregătească produsele lor pentru cele mai diverse dorinţe ale utilizatorilor. Venind în întâmpinarea clienţilor, Gigabyte oferă acestora (încă de acum doi ani) ceea ce se cheamă 6-Dual Technology, adică şase tehnologii menite a distinge şi impune plăcile sale pe piaţă. Lansată iniţial pentru platformele Intel, 6-Dual a fost repede extinsă şi la platformele AMD. 6-Dual înseamnă Dual Power System (DPS), arhitectura Dual Channel pentru memorii, sistemul Dual RAID (SATA şi PATA), Dual Cooling System (sistem ce cuprinde două ventilatoare, pentru o răcire suplimentară a sistemului, unul pe northbridge şi unul pe cardul VRM din DPS) şi, evident, tehnologia proprietară Gigabyte Dual BIOS. Cel de-al şaselea element al ansamblului diferă după platforma aleasă. La platformele Intel este Dual Logical Processor (adică procesarea duală oferită de tehnologia Hyper-Threading de la Intel), în timp ce la platformele AMD al şaselea element este Dual LAN, ce permite funcţionarea PC-ului ca un gateway între două reţele.

Ilustrarea preocupării pentru produs este prezentă şi la ABIT, care introduce un nou concept tehnologic în produsele sale – tehnologia BulletProof. Aceasta se referă la noi standarde în termeni de calitate, stabilitate, rezistenţă şi proces de fabricaţie, menite a asigura o funcţionare durabilă, fără probleme. BulletProof înseamnă o atentă selecţionare a componentelor (calitate), tehnologia Four Phase Power (stabilitate la overclocking), programul ABIT Approved prin care utilizatorii sunt informaţi asupra problemelor de compatibilitate pentru o durabilitate maximă în timp (rezistenţă) şi inovaţii de fabricare, tehnologii care asigură individualitate produselor ABIT (proces de fabricaţie). Prin procedeul numit Torture Test, toate produsele companiei sunt garantate a funcţiona în cele mai grele condiţii de stres cauzat de overclocking. Odată cu adoptarea tehnologiei BulletProof, ABIT a modificat şi sigla companiei (prin adăugarea termenului "Advanced Durability"), pentru a demonstra mai bine noul concept.

ALEGEREA POTRIVITĂ

Decizia achiziţionării unei anume plăci de bază necesare şi potrivite pentru utilizator nu se bazează întotdeauna doar pe performanţa oferită de aceasta. Din acest motiv, facilităţile oferite de producători sunt de cele mai multe ori factorii care fac diferenţa în ochii cumpărătorului, iar acestea nu vin cu denumiri simple. Este recomandat să vă informaţi înainte de achiziţie asupra a ceea ce se ascunde în spatele acestor denumiri, aspect în privinţa căruia aveţi la dispoziţie şi tabelul din pagina alăturată, ce conţine facilităţile oferite de fiecare producător în parte.

Ionuţ Adrian Boicu



Lupta in trei dimensiuni

Motoare pentru jocuri

Piaţa plăcilor video cunoaşte în acest moment o mare diversitate. Testul nostru îşi propune să vă ajute în alegerea celei mai potrivite plăci în limita bugetului de care dispuneţi.

PIAŢA PLĂCILOR GRAFICE REPREZINTĂ, FĂRĂ îndoială, cel mai dinamic sector al industriei IT, şi aceasta în condiţiile în care numărul producătorilor care contează cu adevărat s-a redus permanent. Acest progres este datorat în primul rând producătorilor de jocuri, care au împins mereu limita resurselor hardware existente. Odată cu apariţia jocurilor care folosesc intensiv efectele DirectX 8 şi 9, performanţa plăcilor video a devenit factorul cel mai important pentru obţinerea unui frame rate acceptabil. Dacă în trecut o placă video mai slabă putea fi compensată prin prezenţa în sistem a unui procesor puternic, această afirmaţie nu mai este valabilă. Pentru a rula cele mai noi jocuri în rezoluţii mari, cu Antialiasing şi Anisotropic Filtering activate şi cu toate detaliile la maxim, achiziţionarea unei plăci video de ultimă generaţie este practic o necesitate.

DIRECTX 9 (APROAPE) PESTE TOT

Ultimii ani au adus o diversificare importantă a ofertei de plăci video, deoarece principalii producători de chip-uri grafice, NVIDIA şi ATI, şi-au propus să domine toate segmentele de piaţă, de la entry-level la high-end. În condiţiile în care realizarea unor arhitecturi diferite este foarte costisitoare, cele două companii au recurs la oferirea unei întregi game de chip-uri bazate pe aceeaşi arhitectură, diferenţa între ele fiind exclusiv de performanţă. Cei de la NVIDIA au ţinut cont de criticile cu care a fost primit la vremea lui GeForce4 MX, un GPU care îşi datora preţul redus renunţării la suportul pentru DirectX 8. Astfel, inginerii firmei americane au decis integrarea funcţiilor DirectX 9 în toate procesoarele grafice din familia GeForce FX, inclusiv în modelele entry-level FX 5200. Este adevărat că NVIDIA a lansat relativ recent chip-ul GeForce MX 4000, dar acesta nu face parte din seria FX şi nu este destinat gamerilor, ci utilizatorilor care au nevoie de o placă 2D cât mai ieftină.

ATI a urmat o strategie puţin diferită. În timp ce plăcile mainstream şi high-end ale canadienilor sunt bazate pe arhitectura R300 şi suportă DirectX 9, pentru produsele entry-level s-a folosit o versiune mai lentă a chip-urilor din generaţia precedentă, care nu implementează decât funcţiile DirectX 8. Rezultatul acestei decizii nu a fost unul favorabil pentru ATI. Astfel, în timp ce plăcile mainstream şi high-end ale companiei canadiene se bucură de un succes binemeritat, sectorul de piaţă entry-level, care aduce venituri foarte importante prin numărul mare de plăci comercializate, este dominat destul de autoritar de produsele bazate pe GeForce FX 5200. Este o nouă dovadă a eficacităţii departamentelor de marketing, deoarece nivelul de performanţă atins de un GeForce FX 5200 cu memoria pe 64 biţi nu va permite rularea în condiţii decente a jocurilor actuale DirectX 9, ca să nu mai vorbim de cele viitoare.

Merită amintite şi încercările altor companii de a pătrunde pe această piaţă extrem de competitivă. XGI, fosta divizie de plăci video a celor de la SiS, care s-a întărit între timp şi cu specialiştii de la Trident, a lansat seria de acceleratoare grafice Volari. Deşi acestea beneficiază de aportul a două chip-uri, performanţele s-au dovedit a fi foarte slabe pentru pretenţiile celor de la XGI, ca să nu mai vorbim de încercările evidente de trişare în benchmark-uri. Ceva mai bine par să se comporte plăcile DeltaChrome S8, care anunţă revenirea celor de la S3. Principala problemă a acestor companii este însă lipsa plăcilor din magazine.

RĂZBOIUL PLĂCILOR ENTRY-LEVEL

Importanţa pe care NVIDIA şi ATI o acordă segmentului de piaţă entry-level a fost tot mai evidentă în ultimul timp. Pentru a contracara avansul celor de la NVIDIA, canadienii au lansat Radeon 9600 SE, o placă video cu memoria pe 64

biţi, dar cu suport pentru DirectX 9. Răspunsul a venit sub forma chip-urilor GeForce FX 5500 şi GeForce FX 5700 LE. Primul dintre ele foloseşte nucleul NV34, acelaşi ca şi în cazul plăcilor FX 5200, dar tactat la 270MHz, în loc de 250MHz. În aceste condiţii, denumirea acestui GPU nu face decât să inducă în eroare, deoarece sugerează performanţe apropiate de cele ale plăcilor cu GeForce FX 5600. Cel de-al doilea chip, GeForce FX 5700 LE, foloseşte un nucleu mult mai puternic, NV36, dar frecvenţele de funcţionare au fost reduse drastic.

ATI a anunţat recent lansarea unor noi plăci entry-level cu suport pentru standardul DirectX 9, şi anume Radeon 9550 şi Radeon 9550 SE. Prima dintre ele beneficiază de memorie la 400MHz pe 128 biţi, dar frecvenţa procesorului grafic a fost redusă la 250MHz, faţă de 325MHz pentru Radeon 9600. În cazul plăcilor Radeon 9550 SE, frecvenţele de tact vor fi identice, dar magistrala memoriei va fi pe 64 biţi.

SISTEMUL DE TEST

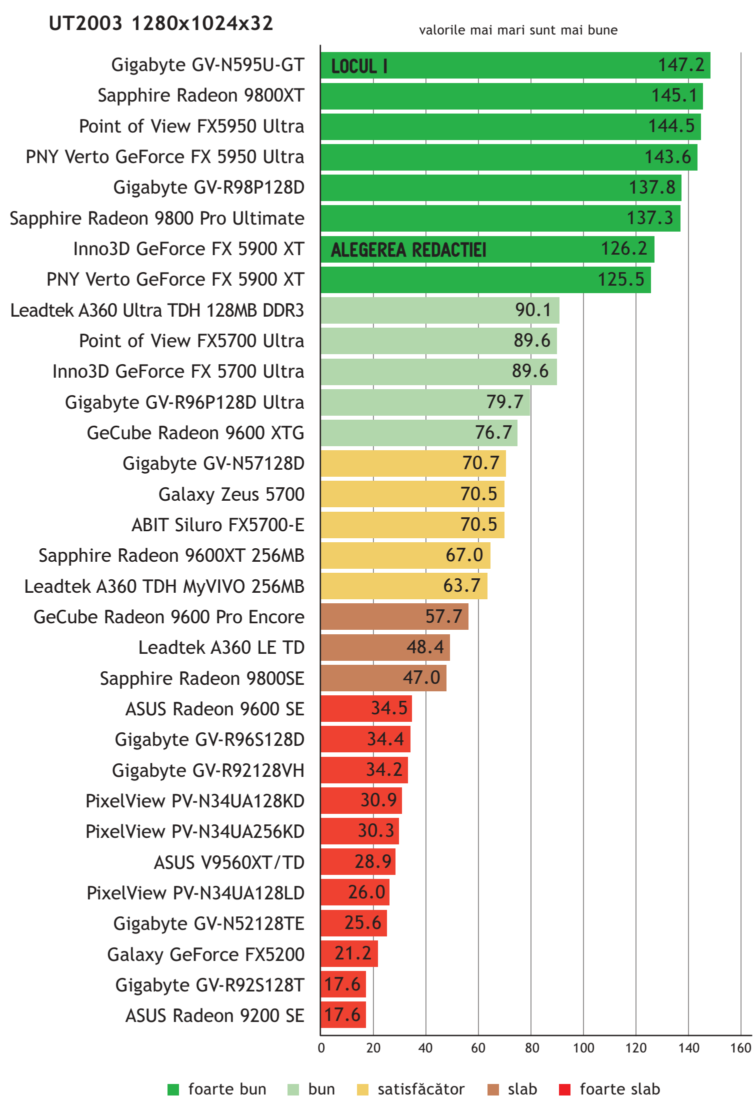
Din dorinţa de a păstra compatibilitatea cu testele realizate în ultimele luni, am decis să menţinem neschimbat sistemul de test. Astfel, pe partea hardware am folosit un procesor Intel Pentium 4 2.4C cu FSB800 şi Hyper-Threading, o placă de bază ABIT IC7-G cu chipset Intel Canterwood, un harddisk Seagate de 40GB şi 2x256MB de memorie DDR400 (timing-uri 2.5-3-3-8) în modul de lucru dual channel. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional, iar driverele folosite au fost cele mai recente la data începerii testului, respectiv Forceware 56.64 de la NVIDIA şi Catalyst 4.3 de la ATI. Pentru evaluarea performanţelor am utilizat jocurile Quake 3 (cu setările de calitate pe Normal), Serious Sam: The Second Encounter (Normal) şi Unreal Tournament 2003 (Very High), precum şi benchmark-urile sintetice CodeCreatures, 3DMark2001SE şi AquaMark3, ultimul dintre ele cu setările maxime de calitate (Very High). Pentru fiecare aplicaţie am testat în trei rezoluţii, şi anume 1280x1024, 1600x1200 şi 1024x768, în ultimul caz fiind activate setările Antialiasing 4X şi Anisotropic Filtering 8X. Deşi majoritatea benchmark-urilor sunt destul de vechi, unele plăci au fost totuşi puse în dificultate de aceste rezoluţii înalte.

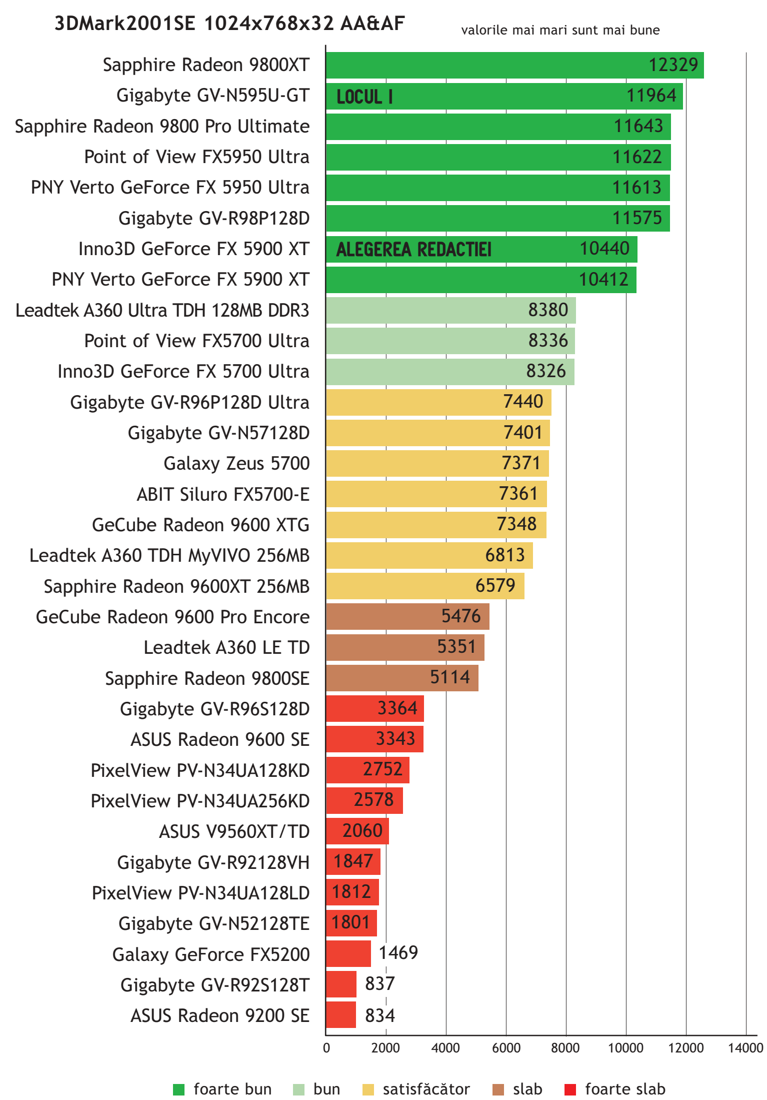
CONCLUZIE

Abundenţa de modele de plăci video este fără îndoială un lucru pozitiv, dar în acelaşi timp face foarte dificilă alegerea pentru un utilizator mai puţin informat. Pentru mai multe detalii despre performanţa reală a chip-urilor actuale, puteţi consulta tabelul din XtremPC 50. De asemenea, se pune problema oportunităţii achiziţionării unei plăci video în acest moment, când noua generaţie de chip-uri grafice, NV40 şi R420, este foarte aproape. Totuşi, nu trebuie uitat că primele plăci care vor fi bazate pe aceste chip-uri se vor adresa exclusiv segmentului de piaţă high-end, iar produsele mainstream şi entry-level sunt aşteptate abia în a doua jumătate a anului. Mai mult, NVIDIA nu are de gând să renunţe prea curând la chip-urile din generaţia actuală, dacă ţinem cont de apariţia iminentă a plăcilor din familia PCX, care suportă interfaţa PCI Express 16X. Un efect benefic al lansării noilor procesoare grafice va fi cu siguranţă scăderea preţurilor pentru generaţia actuală, mai ales pentru produsele high-end.

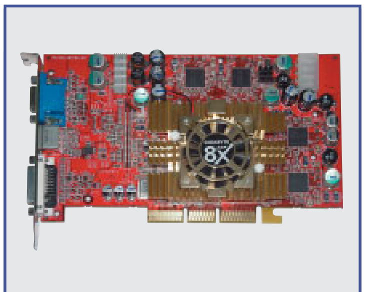
Mihai Constantinescu

Plăci video





Gigabyte GV-R98P128D



325$ /36 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

GV-R98P128D este implementarea celor de la Gigabyte a chip-ului Radeon 9800 Pro cu 128MB de memorie DDR.

DOTĂRI

Placa este dotată cu un radiator destul de masiv, iar ventilatorul are inscripţionat pe el numele firmei producătoare. Pentru a se obţine cei 128MB de memorie s-au folosit chip-uri Samsung certificate la 2.8ns, ceea ce corespunde unei frecvenţe de 715MHz. Alături de dotările standard pentru un produs cu pretenţii (cabluri video RCA şi S-Video, adaptor DVI-VGA, convertor de la S-Video la RCA), cei de la Gigabyte au inclus şi un bundle software foarte consistent: PowerDVD XP 4.0, jocurile complete Heavy Metal F.A.K.K. 2, Need for Speed: High Stakes, Serious Sam: The First Encounter şi Motocross Mania, dar şi jocurile Oni şi 4X4 Evo în versiune demonstrativă.

PERFORMANŢE

Performanţele sunt cele normale pentru chip-ul Radeon 9800 Pro, adică excelente. GV-R98P128D este o placă video ce poate face faţă cu brio jocurilor din generaţia DirectX 9.

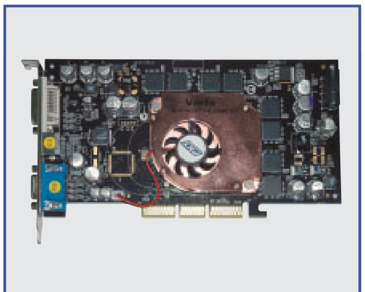
CONCLUZIE

Singurul lucru pe care îl putem reproşa este includerea în pachet a unor jocuri foarte vechi.

- Chip: **Radeon 9800 Pro**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **380MHz**
- Frecvenţă memorie: **680MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 6.419

PNY Verto GeForce FX 5900 XT



200€ / 24 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Puterea chip-ului GeForce FX 5900 XT a permis acestei plăci să se claseze între primele opt în testul nostru.

DOTĂRI

Producătorul a decis să urmeze designul de referinţă de la NVIDIA, iar chip-urile de memorie alese au fost Hynix la 2.8ns. Pachetul bulk conţine un ghid de instalare rapidă, CD-ul cu drivere şi un adaptor DVI-VGA.

PERFORMANŢE

Din multe puncte de vedere, GeForce FX 5900 XT este urmaşul procesoarelor grafice GeForce3 Ti 200 şi GeForce4 Ti 4200, care s-au bucurat la vremea lor de un succes deosebit. GeForce FX 5900 XT păstrează toate caracteristicile chip-urilor high-end FX 5900 Ultra şi FX 5950 Ultra, inclusiv interfaţa cu memoria pe 256 biţi, singura diferenţă fiind frecvenţele ceva mai reduse de funcţionare. Singurul impediment rămâne preţul, care, deşi este mult mai redus decât cel al modelelor high-end, se situează totuşi la limita superioară a segmentului de piaţă mainstream.

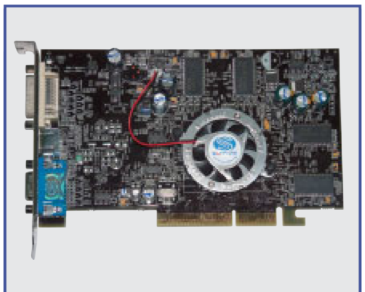
CONCLUZIE

PNY Verto GeForce FX 5900 XT prezintă un excelent raport performanţă/preţ, dar dotările oferite nu sunt dintre cele mai bune.

- Chip: **GeForce FX 5900 XT**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **390MHz**
- Frecvenţă memorie: **700MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 6.005

Sapphire Radeon 9600XT 256MB



225$ / 24 luni
UltraPRO Computers / Tape Computer
021-211.70.90 / 021-330.57.83
www.ultrapro.ro / www.tape.ro

Deşi beneficiază de cel mai puternic GPU mainstream al canadienilor de la ATI, Radeon 9600 XT, această placă video s-a situat în a doua jumătate a clasamentului.

DOTĂRI

Cei 256MB de memorie au fost obţinuţi prin implementarea a opt chip-uri Samsung, situate pe ambele feţe ale plăcii. Din păcate, cei de la Sapphire au ales modele certificate la 4ns, ceea ce explică frecvenţa de 500MHz la care sunt tactate aceste chip-uri, faţă de 600MHz, cât ar fi fost normal pentru o placă bazată pe Radeon 9600 XT. Dotările oferite de producător sunt destul de modeste şi constau într-un cablu S-Video pentru TV Out şi un CD cu player-ul PowerDVD XP 4.0 de la CyberLink.

PERFORMANŢE

Performanţele ceva mai modeste în testele noastre se explică prin reducerea frecvenţei memoriei, care nu a putut fi compensată prin dublarea dimensiunii acesteia. De fapt, creşterea de viteză în jocurile actuale prin folosirea a 256MB de memorie este neglijabilă.

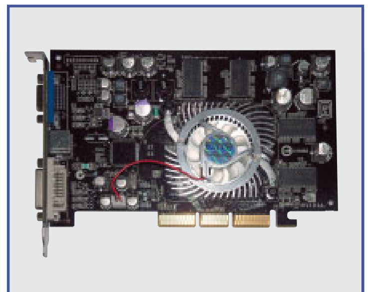
CONCLUZIE

Dacă vă doriţi o placă video cu chip-ul Radeon 9600 XT, vă recomandăm un model cu 128MB de memorie şi frecvenţe normale de funcţionare.

- Chip: **Radeon 9600 XT**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvenţă chip: **500MHz**
- Frecvenţă memorie: **500MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 3.488

Galaxy Zeus 5700



154$ / 12 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca ro

Prima jumătate a clasamentului nostru este încheiată de placa video Galaxy Zeus 5700.

DOTĂRI

Galaxy oferă dotările normale pentru o placă video cu ieşiri TV şi DVI, şi anume CD-ul cu drivere, manualul de utilizare, un cablu S-Video pentru TV Out şi un convertor de la S-Video la RCA, precum şi adaptorul DVI-VGA, necesar pentru folosirea în condiţii optime a funcţionalităţii dual display. Chip-urile de memorie Samsung sunt certificate de producător la 3.6ns, ceea ce le permite să funcţioneze fără probleme la 550MHz, frecvenţa recomandată de NVIDIA.

PERFORMANŢE

Comparativ cu celelalte trei plăci cu GeForce FX 5700 şi 128MB de memorie, Zeus 5700 a avut performanţe aproape identice cu cele obţinute de ABIT Siluro FX5700-E, dar s-a situat în spatele plăcii GV-N57128D de la Gigabyte, diferenţa fiind totuşi atât de mică, încât poate fi neglijată.

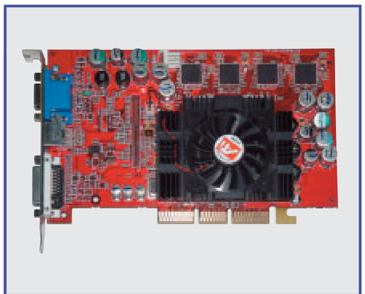
CONCLUZIE

Galaxy Zeus 5700 a fost cea mai ieftină placă video bazată pe chip-ul GeForce FX 5700 din testul nostru şi este recomandată celor care nu vor simţi lipsa bundle-ului software.

- Chip: **GeForce FX 5700**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **425MHz**
- Frecvenţă memorie: **550MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 3.819

Sapphire
Radeon 9800SE



167€ /24 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Față de Radeon 9800 Pro, chip-ul 9800 SE are dezactivate 4 dintre cele 8 pipeline-uri și unitatea HyperZ III.

DOTĂRI
Pentru această placă video, cei de la Sapphire au recurs la designul de referință al produselor Radeon 9500 Pro, ceea ce înseamnă, printre altele, folosirea unei interfețe cu memoria pe doar 128 biți. Am primit pentru testare versiunea Lite Retail a plăcii, care nu oferă decât CD-ul cu drivere, adaptorul DVI-VGA și cabluri video RCA și S-Video.

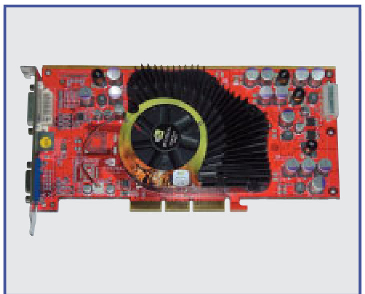
PERFORMANȚE
Cele 4 pipeline-uri și unitatea HyperZ III pot fi activate cu ajutorul utilitarului RivaTuner, dar succesul acestei operații variază de la placă la placă, deoarece depinde de motivele care au dus la includerea chip-ului în categoria Radeon 9800 SE. Noi am reușit transformarea plăcii în Radeon 9500 Pro fără apariția unor artefacte în aplicațiile 3D, iar creșterea de performanță a fost spectaculoasă (7001 puncte în 3DMark2001SE 1024 AA&AF și 25.88fps în AquaMark3 1280).

CONCLUZIE
Această placă oferă performanțe destul de reduse, dar, cu puțin noroc, poate fi transformată într-un Radeon 9500 Pro.

- Chip: **Radeon 9800 SE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **275MHz**
- Frecvență memorie: **540MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 2.641

Point of View
FX5700 Ultra



199$ / 36 luni
ProCA România / Lasting System
021-323.82.00 / 0256-20.12.78
www.proca ro / www.lasting.ro

Această placă video implementează chip-ul NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra, destinat segmentului superior al pieței mainstream.

DOTĂRI
Placa celor de la Point of View respectă designul de referință de la NVIDIA și este dotată cu 128MB de memorie DDR2 tactată la 900MHz. Cantitatea de căldură degajată de chip-urile DDR2 este foarte mare, ceea ce justifică prezența unui al doilea radiator pe spatele plăcii. Dotarea acestui produs este medie spre bună, fiind incluse în pachetul retail manualul de utilizare, CD-ul cu drivere, adaptorul DVI-VGA, un cablu pentru mufa S-Video și un convertor de la S-Video la RCA. Bundle-ul software este compus din PowerDVD 5 și jocul Tomb Raider: The Angel of Darkness.

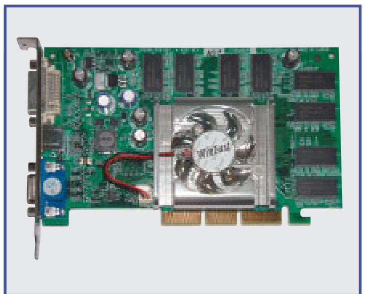
PERFORMANȚE
Comportarea acestei plăci a fost normală pentru GeForce FX 5700 Ultra, un chip destul de performant, care a reușit să depășească în testele noastre concurentul ATI Radeon 9600 XT.

CONCLUZIE
Deși a fost cea mai ieftină placă cu chip GeForce FX 5700 Ultra din testul nostru, achiziționarea ei poate fi cu greu justificată, dacă ținem cont de prețul și performanța plăcilor cu GeForce FX 5900 XT.

- Chip: **GeForce FX 5700 Ultra**
- Memorie: **128MB DDR2**
- Frecvență chip: **475MHz**
- Frecvență memorie: **900MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 4.593

Leadtek
WinFast A360 LE TD



109€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
021-231.50.97 / 021-303.01.91
021-221.73.77

Frecvențele reduse de funcționare ale plăcilor bazate pe noul GPU GeForce FX 5700 LE au dus la obținerea de către WinFast A360 LE TD a unei poziții în a doua jumătate a clasamentului nostru.

DOTĂRI
Alături de documentația formată dintr-un manual de utilizare și un ghid de instalare rapidă, producătorul mai oferă un adaptor DVI-VGA, un cablu S-Video, unul RCA și un convertor între cele două tipuri de mufe video, iar bundle-ul software este format din utilitarele incluse pe CD-ul cu drivere și din două jocuri în versiune completă, GunMetal și Big Mutha Truckers. Chip-urile de memorie sunt Hynix la 5ns și pot suporta fără nici o problemă frecvența de 400MHz la care sunt tactate.

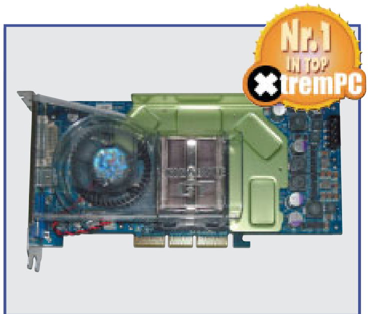
PERFORMANȚE
Performanțele acestei plăci sunt destul de bune pentru majoritatea jocurilor actuale, dar nu vă recomandăm folosirea unor rezoluții prea mari sau activarea setărilor Antialiasing și Anisotropic Filtering.

CONCLUZIE
Această placă video se remarcă prin dotările oferite de producător, dar nu este o investiție bună pentru jocurile viitoare.

- Chip: **GeForce FX 5700 LE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **250MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 2.668

Gigabyte
GV-N595U-GT



519$ / 36 luni
Tornado Sistems / UltraPRO Computers
021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GV-N595U-GT se remarcă față de celelalte plăci bazate pe GeForce FX 5950 Ultra prin tactarea chip-ului grafic la 520MHz, ceea ce i-a permis ocuparea primului loc.

DOTĂRI
Gigabyte a ales să folosească designul de referință de la NVIDIA, chiar dacă acesta prezintă dezavantajul ocupării primului slot PCI. Pachetul retail conține manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA, cablurile pentru ieșire TV și captură video, aplicația PowerDVD 5, precum și trei jocuri complete (Arx Fatalis, Rainbow Six 3: Raven Shield și Tomb Raider: The Angel of Darkness). Surprinde absența unei aplicații pentru captură și editare video.

PERFORMANȚE
Din păcate, frecvența de 520MHz pentru GPU nu este activată din BIOS-ul plăcii, fiind necesară instalarea driverelor Gigabyte. Pentru a menține compatibilitatea cu restul testelor, am folosit driverele Forceware 56.64 și am setat frecvența chip-ului grafic la 520MHz cu utilitarul Powerstrip.

CONCLUZIE
GV-N595U-GT este cea mai rapidă placă video cu chip NVIDIA la ora actuală, dar nu trebuie să uitați că apariția acceleratoarelor cu GeForce 6800 Ultra este iminentă.

- Chip: **GeForce FX 5950 Ultra**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **520MHz**
- Frecvență memorie: **950MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 7.051

GeCube
Radeon 9600 XTG



169.5€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
021-231.50.97 / 021-303.01.91
021-221.73.77

Producătorul GeCube are în ofertă mai multe modele de plăci bazate pe chip-ul Radeon 9600 XT, versiunea XTG folosind frecvențele recomandate de ATI.

DOTĂRI
Această placă video impresionează prin sistemul de răcire, care amintește foarte mult de cel prezent pe mai toate plăcile cu Radeon 9800 XT. Chip-urile de memorie plasate pe spatele plăcii beneficiază și ele de răcire pasivă. Dotările sunt cele standard pentru plăcile GeCube destinate segmentului mainstream: manual de utilizare, adaptor DVI-VGA, cabluri pentru TV Out, PowerDVD XP 4.0 și jocul Delta Force: Black Hawk Down în versiune completă.

PERFORMANȚE
Rezultatele obținute de GeCube Radeon 9600 XTG în testele noastre au fost ceva mai mici decât cele reușite de alte plăci cu Radeon 9600 XT și frecvențe identice, dar diferențele nu sunt semnificative. Față de produsele similare de la NVIDIA, chip-ul 9600 XT se remarcă prin performanțele obținute în jocurile DirectX 9 care folosesc intensiv Pixel Shaders 2.0.

CONCLUZIE
Această placă video oferă performanțe și dotări destul de bune.

- Chip: **Radeon 9600 XT**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **500MHz**
- Frecvență memorie: **600MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 3.982

Sapphire
Radeon 9800XT



525$ / 24 luni
FIT Distribution
021-231.09.22
www.fit.com.ro

Această placă grafică reprezintă în acest moment vârful de gamă al celor de la Sapphire.

DOTĂRI
Inginerii Sapphire au decis să utilizeze sistemul de răcire recomandat de canadienii de la ATI, care este destul de silențios pentru o placă atât de rapidă. Dotările acestei plăci sunt bune, dar parcă ne-am fi așteptat la mai mult din partea unui produs high-end. Astfel, pachetul retail conține manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA, cablurile video pentru TV Out, utilitarul Redline, player-ul PowerDVD în cea mai nouă versiune, precum și jocul Tomb Raider: The Angel of Darkness. Mai merită amintită și includerea cuponului pentru Half-Life 2, deși acest joc nu este așteptat prea curând pe rafturile magazinelor.

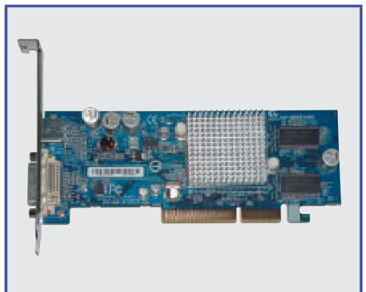
PERFORMANȚE
Până la apariția noilor chip-uri din familia R420, Radeon 9800 XT este cel mai performant chip ATI și a permis implementării celor de la Sapphire să ocupe un onorabil loc 4 în clasamentul nostru.

CONCLUZIE
Performanțele excelente demonstrate în testele noastre sunt contrabalansate de prețul foarte mare de achiziție.

- Chip: **Radeon 9800 XT**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **412MHz**
- Frecvență memorie: **730MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 6.764

Gigabyte
GV-R96S128D



99.4$ / 36 luni
RC Computers / Quartz Computers
021-410.22.97 / 021-410.99.48
www.rc-computers.ro / www.quartz.ro

GV-R96S128D este o placă video entry-level cu suport pentru DirectX 9.

DOTĂRI
Nivelul redus de căldură degajată de chip-ul Radeon 9600 SE a permis inginerilor Gigabyte să micșoreze costurile de producție prin folosirea unui simplu radiator pentru răcirea procesorului grafic. Cei 128MB de memorie au fost obținuți cu patru chip-uri Hynix 5ns, plasate pe ambele fețe ale plăcii. Surprinde decizia producătorului de a implementa doar o mufă DVI alături de cea TV Out, ceea ce face necesară folosirea adaptorului DVI-VGA pentru conectarea unui monitor CRT. Pachetul mai include un cablu TV Out cu mufe S-Video și RCA și un CD pe care se găsesc driverele, utilitarul de overclocking V-Tuner și câteva demo-uri tehnologice.

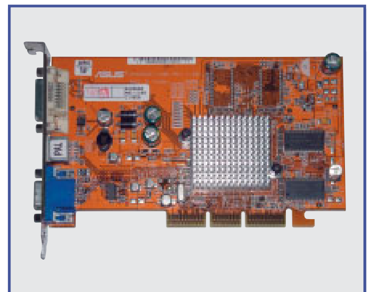
PERFORMANȚE
Deși frecvențele de funcționare sunt identice cu cele ale plăcilor Radeon 9600, folosirea memoriilor pe 64 biți sabotează puterea chip-ului și conduce la o reducere drastică a performanțelor, mai ales în rezoluții mari.

CONCLUZIE
Performanțele modeste ale acestei plăci nu vă vor permite să vă bucurați de efectele DirectX 9 din jocurile moderne la un frame rate acceptabil.

- Chip: **Radeon 9600 SE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **325MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 1.741

ASUS
Radeon 9200 SE



56$ / 36 luni
RC Computers / Depozitul de Calculatoare
021-410.22.97 / 021-221.73.77
www.rc-computers.ro / www.itshop.ro

Implementarea celor de la ASUS a chip-ului ATI Radeon 9200 SE a ocupat în final penultimul loc în clasamentul alcătuit de noi.

DOTĂRI
Lansarea chip-ului Radeon 9200 SE a fost, fără îndoială, o ocazie bună pentru ASUS de a lichida stocurile de memorii Infineon la 6ns, deoarece ATI recomandă pentru aceste plăci o frecvență a memoriei de 333MHz. În pachetul retail găsim doar un ghid de instalare rapidă pentru placă și unul pentru software, un convertor de la S-Video la RCA și un CD cu drivere și aplicații ASUS. Remarcăm lipsa adaptorului DVI-VGA sau a unui cablu S-Video.

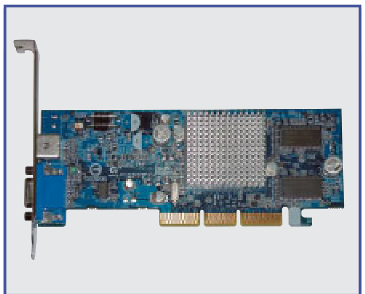
PERFORMANȚE
Deși chip-ul Radeon 9200 SE implementează foarte multe funcții 3D, inclusiv suportul pentru DirectX 8.1, nivelul de performanță atins face imposibilă rularea jocurilor moderne într-un mod decent. În schimb, această placă video face față cu brio ca accelerator 2D, calitatea imaginii fiind foarte bună.

CONCLUZIE
ASUS Radeon 9200 SE poate fi o alegere bună dacă aveți nevoie de ieșirea TV sau doriți să conectați un monitor LCD pe interfața digitală DVI.

- Chip: **Radeon 9200 SE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **200MHz**
- Frecvență memorie: **333MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 8**

Verdict 0.879

Gigabyte GV-R92S128T



51.9$ / 36 luni
RC Computers
021-410.22.97
www.rc-computers.ro

Dacă primul loc în clasamentul nostru a fost ocupat de Gigabyte GV-N595U-GT, poziția codașă a revenit unei plăci aparținând aceluiași producător.

DOTĂRI
Şi cei de la Gigabyte au recurs pentru placa lor cu Radeon 9200 SE la memorii certificate la 6ns, producătorul lor fiind de această dată Hynix. Răcirea procesorului grafic se realizează pasiv, prin intermediul unui radiator. Pentru conectarea la ieșirea TV a plăcii este oferit un cablu cu mufe S-Video și RCA, iar CD-ul cu drivere mai conține utilitarul V-Tuner pentru overclocking și câteva demo-uri tehnologice DirectX 8.1.

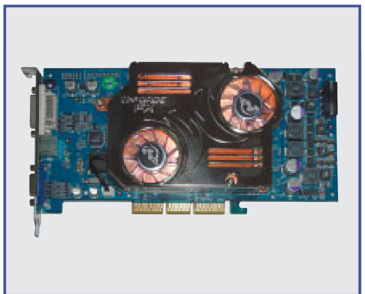
PERFORMANȚE
Frecvențele la care sunt tactate chip-ul grafic și memoria ne amintesc mai degrabă de perioada plăcilor GeForce2 MX decât de un produs al anului 2003, ca să nu mai vorbim din nou de prezența unei interfețe cu memoria pe 64 biți. În aceste condiții, integrarea pe placă a 128MB de memorie nu face decât să crească în mod inutil prețul.

CONCLUZIE
Singurul avantaj pe care GV-R92S128T îl are față de o soluție grafică integrată în chipset-ul plăcii de bază este prezența conectorului TV Out.

- Chip: **Radeon 9200 SE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **200MHz**
- Frecvență memorie: **333MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, TV Out**
- Generație: **DirectX 8**

Verdict 0.864

Point of View FX5950 Ultra



492$ / 36 luni
Lasting System
0256-20.12.78
www.lasting.ro

Point of View este un producător mai puțin cunoscut la noi în țară, dar implementarea pe care inginerii acestei firme au realizat-o celui mai puternic chip NVIDIA al momentului este una foarte reușită.

DOTĂRI
Această placă se depărtează de designul de referință al celor de la NVIDIA prin folosirea unui sistem de răcire frontal cu două ventilatoare și a unui radiator dorsal de mari dimensiuni, al cărui rol este disiparea căldurii generate de chip-urile de memorie plasate pe spatele plăcii. Placa dispune de conectori VIVO și de cablurile aferente, iar în pachetul retail mai sunt incluse un adaptor DVI-VGA și un CD cu WinCinema, un pachet software format din WinDVD în versiunea cu suport pentru șase canale audio, WinDVD Creator și WinRip.

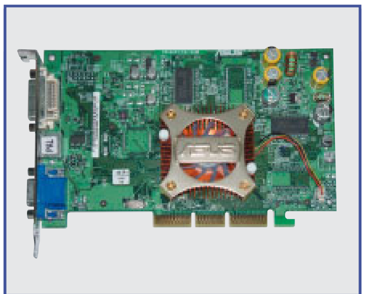
PERFORMANȚE
Point of View FX5950 Ultra s-a dovedit ceva mai rapidă decât implementarea celor de la PNY a aceluiași GPU, dar diferența nu este vizibilă cu ochiul liber. Scorurile obținute în 1024x768 cu AA și AF sunt impresionante.

CONCLUZIE
Până la apariția plăcilor cu GeForce 6800 Ultra, acest produs rămâne una dintre cele mai bune alegeri pentru gamerii cu pretenții.

- Chip: **GeForce FX 5950 Ultra**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **475MHz**
- Frecvență memorie: **950MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 6.849

ASUS V9560XT/TD



137.4$ / 36 luni
RC Computers / Depozitul de Calculatoare
021-410.22.97 / 021-221.73.77
www.rc-computers.ro / www.itshop.ro

Dacă plăcile cu GeForce FX 5900 XT constituie la ora actuală un best buy, nu același lucru se poate spune despre cele motorizate de celălalt chip NVIDIA din seria XT, GeForce FX 5600 XT.

DOTĂRI
Cei de la ASUS au ales pentru V9560XT/TD chip-uri de memorie Samsung certificate la 4ns, care pot rula teoretic la 500MHz, cu 100MHz mai mult decât valoarea implicită la care sunt tactate. Alături de cablul S-Video și de adaptorul DVI-VGA, ASUS oferă un bundle software extrem de bogat: ASUSDVD, CyberLink MediaShow SE 2.0, VR Aquarium și jocurile complete Morrowind, Rainbow Six: Black Thorn și Worms Blast.

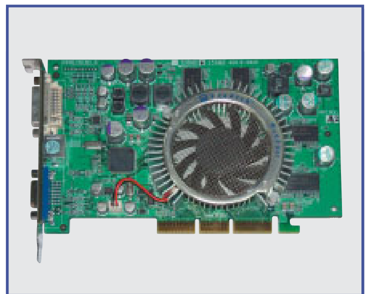
PERFORMANȚE
Plăcile ce foloseau nucleul NV31 (GeForce FX 5600) nu s-au dovedit la vremea lor prea performante, acesta fiind motivul pentru care au fost înlocuite între timp de NVIDIA cu modele bazate pe NV36 (GeForce FX 5700). Cu un chip NV31 tactat la doar 235MHz și o interfață a memoriei pe 64 biți, ASUS V9560XT/TD a avut o comportare foarte slabă în testele noastre.

CONCLUZIE
Bundle-ul software de excepție nu reușește să compenseze performanța foarte redusă a acestei plăci.

- Chip: **GeForce FX 5600 XT**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **235MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 1.489

Leadtek WinFast A360 TDH MyVIVO 256MB



157€ / 24 luni
Skin Media / UltraPRO Computers
Best Computers
Depozitul de Calculatoare

Cea de-a doua jumătate a clasamentului este deschisă de placa Leadtek WinFast A360 TDH MyVIVO cu 256MB de memorie DDR.

DOTĂRI
Din păcate, pentru obținerea celor 256MB de memorie s-a recurs la chip-uri Hynix de 4ns, care nu au putut fi tactate în siguranță decât la 500MHz. Producătorul a inclus în pachet manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA, un cablu S-Video și unul RCA, un convertor de la S-Video la RCA, câteva utilitare Leadtek, precum și jocurile complete GunMetal și Big Mutha Truckers. Placa dispune de facilități VIVO, în acest scop fiind oferite aplicațiile Ulead VideoStudio 7 SE DVD și DVD MovieFactory 2.5 SE.

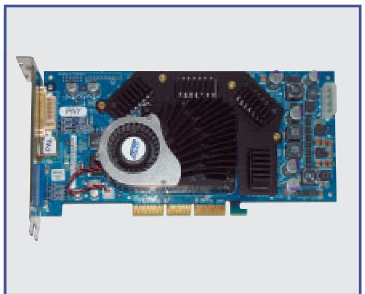
PERFORMANȚE
Prin tactarea memoriei la 500MHz, WinFast A360 TDH MyVIVO 256MB a avut performanțe sensibil mai mici decât cele obținute de celelalte plăci motorizate de GeForce FX 5700. Din nou se dovedește faptul că o cantitate de 256MB de memorie nu este necesară în acest moment, ea fiind utilă doar pentru plăcile high-end și numai în jocurile viitoare.

CONCLUZIE
Dacă vă doriți o placă Leadtek cu GeForce FX 5700 și facilități VIVO, vă recomandăm modelul cu 128MB.

- Chip: **GeForce FX 5700**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **425MHz**
- Frecvență memorie: **500MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 3.573

PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra



444€ / 24 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Puterea chip-ului GeForce FX 5950 Ultra i-a permis acestei plăci să se claseze pe podium.

DOTĂRI
Sistemul de răcire ales de PNY folosește un radiator masiv, dar ventilatorul nu impresionează deloc prin dimensiuni. În locul manualului de utilizare este oferit doar un ghid de instalare rapidă, iar adaptorul DVI-VGA permite conectarea facilă a unui al doilea monitor CRT sau LCD. Deși placa dispune de facilități VIVO, producătorul a neglijat să includă în pachet și aplicații pentru captură și editare video.

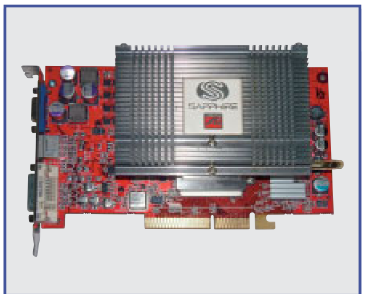
PERFORMANŢE
Verto GeForce FX 5950 Ultra poate să satisfacă cerințele unui gamer împătimit, dar și prețul care trebuie plătit pentru ea este pe măsură. Totuși, deși performanțele acestei plăci sunt în acest moment de top, nu putem să o recomandăm decât celor care nu mai pot să aștepte câteva luni până la apariția plăcilor cu GeForce 6800 Ultra și Radeon X800 XT, deoarece sporul de performanță adus de noua generație este considerabil.

CONCLUZIE
Această placă video este o implementare reușită a chip-ului GeForce FX 5950 Ultra.

- Chip: **GeForce FX 5950 Ultra**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **475MHz**
- Frecvență memorie: **950MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 6.802

Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate



510$ / 24 luni
FIT Distribution
021-231.09.22
www.fit.com.ro

Această placă video beneficiază de un sistem de răcire complet silențios.

DOTĂRI
Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis Ultimate Edition este prevăzută cu un cooler Zalman, format din două radiatoare masive, câte unul pe fiecare față a plăcii, legate între ele cu un heat-pipe. Dacă luăm în considerare cantitatea foarte mare de căldură degajată de un GPU high-end, faptul că cei de la Sapphire pot garanta funcționarea normală a acestei plăci chiar și în cele mai dificile condiții reprezintă o realizare deosebită. Pachetul retail include adaptorul DVI-VGA, cablurile video pentru TV Out și player-ul PowerDVD XP 4.0.

PERFORMANŢE
Radeon 9800 Pro este unul dintre cele mai performante chip-uri din generația actuală, iar acest lucru se reflectă în rezultatele obținute. Radiatorul Zalman nu dispune de un ventilator pentru evacuarea rapidă a căldurii degajate, deci nu vă recomandăm să încercați sporirea performanțelor prin overclocking.

CONCLUZIE
Din păcate, prețul pe care trebuie să-l plătiți pentru o placă video performantă și silențioasă este foarte mare.

- Chip: **Radeon 9800 Pro**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **380MHz**
- Frecvență memorie: **680MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 6.407

ASUS Radeon 9600 SE



84.3$ / 36 luni
RC Computers / Depozitul de Calculatoare
021-410.22.97 / 021-221.73.77
www.rc-computers.ro / www.itshop.ro

ATI Radeon 9600 SE este unul dintre chip-urile care permit realizarea de plăci entry-level cu suport pentru funcțiile DirectX 9.

DOTĂRI
Inginerii ASUS au folosit pentru această placă video chip-uri de memorie Hynix certificate la 5ns. Sistemul de răcire include un radiator și un ventilator de mici dimensiuni. Producătorul a inclus în pachetul retail un adaptor DVI-VGA și un convertor de la S-Video la RCA, dar surprinde absența unui cablu S-Video pentru TV Out. Documentația cuprinde un ghid de instalare rapidă pentru placa video și unul pentru software-ul inclus pe CD-ul cu drivere (SmartDoctor, Video Security, Digital VCR, GameFace).

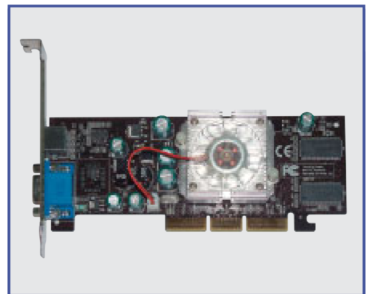
PERFORMANŢE
ASUS Radeon 9600 SE reușește să întreacă în majoritatea testelor plăcile motorizate de chip-urile entry-level de la NVIDIA (GeForce FX 5600 XT, 5500 și 5200), dar performanțele sale nu pot satisface pretențiile unui gamer modern.

CONCLUZIE
Plăcile video bazate pe Radeon 9600 SE sunt destul de scumpe pentru nivelul de performanță pe care îl oferă în jocurile actuale.

- Chip: **Radeon 9600 SE**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **325MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 1.755

Galaxy GeForce FX5200



52€ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Implementarea celor de la Galaxy a chip-ului GeForce FX 5200 folosește 128MB de memorie pe 64 biți.

DOTĂRI
Dotările oferite de producător sunt foarte modeste, dar acest lucru este de înțeles, dacă ținem cont de segmentul de piață căruia i se adresează acest produs. Pachetul retail al plăcii nu conține decât CD-ul cu drivere și un convertor de la S-Video la RCA, ceea ce face necesară achiziționarea separată a unui cablu video dacă doriți să folosiți facilitatea TV Out. Galaxy GeForce FX5200 nu dispune de mufă DVI pentru conectarea unui al doilea monitor. Deși chip-urile de memorie Hynix folosite sunt certificate la 5ns, cei de la Galaxy au decis tactarea lor la numai 333MHz, sub specificațiile NVIDIA.

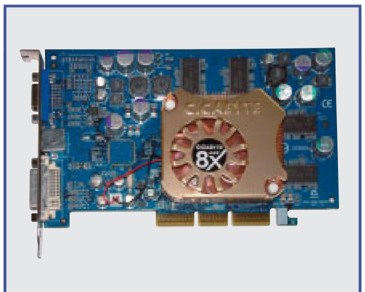
PERFORMANŢE
Nota finală a plăcii Galaxy GeForce FX5200 este de peste șapte ori mai mică decât cea obținută de câștigătoarea testului, ceea ce spune totul despre performanțele acestui produs entry-level. Dacă sunteți interesați de jocurile 3D, trebuie să faceți o investiție mai substanțială.

CONCLUZIE
Această placă nu poate fi folosită decât ca accelerator 2D, motiv pentru care prețul său pare puțin exagerat.

- Chip: **GeForce FX 5200**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **250MHz**
- Frecvență memorie: **333MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 0.998

Gigabyte GV-N57128D



144€ / 36 luni
UltraPRO Computers / Quartz Computers
021-211.70.90 / 021-410.99.48
www.ultrapro.ro / www.quartz.ro

Gigabyte GV-N57128D, o placă video construită în jurul chip-ului GeForce FX 5700, a reuşit să ocupe un loc în prima jumătate a clasamentului nostru.

DOTĂRI
Radiatorul şi ventilatorul poartă sigla Gigabyte, iar memoriile Samsung certificate la 3.6ns nu au avut nevoie de răcire suplimentară. Spre deosebire de alţi producători, care oferă doar manuale generice, valabile pentru întreaga gamă de plăci video, merită remarcat faptul că cei de la Gigabyte realizează manuale personalizate pentru fiecare produs în parte. Pachetul retail conţine un adaptor DVI-VGA şi un convertor de la S-Video la RCA, dar surprinde lipsa unui cablu video. Bundle-ul software include aplicaţiile PowerDVD 5 şi V-Tuner, alături de trei jocuri complete (Arx Fatalis, Rainbow Six 3: Raven Shield şi Tomb Raider: The Angel of Darkness).

PERFORMANŢE
GV-N57128D s-a dovedit cea mai rapidă placă bazată pe GeForce FX 5700 din testul nostru, dar diferenţa faţă de produsele concurente nu este vizibilă cu ochiul liber.

CONCLUZIE
Este o alegere bună pentru cei care îşi doresc o placă video cu preţul mai mic de 200$, mai ales dacă ţinem cont de bundle-ul software consistent.

- Chip: **GeForce FX 5700**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **425MHz**
- Frecvenţă memorie: **550MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 3.853

Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra



207.3$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Această placă este o implementare a chip-ului GeForce FX 5700 Ultra cu 128MB de memorie DDR2 la 900MHz.

DOTĂRI
Cei de la InnoVISION au ales să folosească designul de referinţă NVIDIA, cu radiatoare pe ambele feţe ale plăcii. Pentru cei pasionaţi de case modding, merită menţionat LED-ul albastru cu care este prevăzut ventilatorul. Ca accesorii sunt livrate un adaptor DVI-VGA şi un cablu video cu mufă RCA pentru TV Out. Bundle-ul software este destul de neobişnuit: InterVideo WinDVD 4 şi WinDVD Creator, 3DMark03, jocul complet Commandos 3: Destination Berlin, dar şi câteva jocuri în versiune demonstrativă.

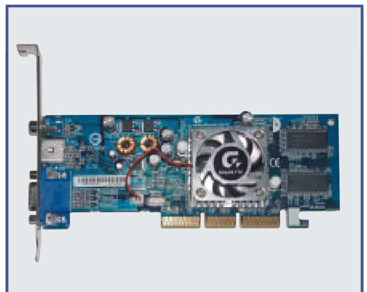
PERFORMANŢE
GeForce FX 5700 Ultra este fără îndoială un succes pentru NVIDIA, fiind primul chip mainstream cu adevărat performant din familia GeForce FX. Cu un scor de aproape 11.000 de puncte în 3DMark2001SE în rezoluţia 1280x1024x32, placa celor de la InnoVISION face faţă cu succes jocurilor actuale.

CONCLUZIE
Preţul acestei plăci trece de 200$ şi se apropie foarte mult de cel al plăcilor cu GeForce FX 5900 XT, care sunt mult mai performante.

- Chip: **GeForce FX 5700 Ultra**
- Memorie: **128MB DDR2**
- Frecvenţă chip: **475MHz**
- Frecvenţă memorie: **900MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 4.600

Gigabyte GV-N52128TE



62€ / 36 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

După cum era de aşteptat, plăcile bazate pe chip-ul GeForce FX 5200 s-au plasat în coada clasamentului nostru.

DOTĂRI
Pentru a putea tacta memoria la 400MHz, producătorul a ales chip-uri Hynix certificate la 5ns. Placa nu dispune de mufă DVI, dar pentru TV Out sunt prezenţi doi conectori (S-Video şi Composite). Alături de manualul de utilizare, pachetul retail mai conţine un cablu video RCA, CD-ul cu drivere şi utilitarul de overclocking V-Tuner, player-ul PowerDVD 5 şi jocul Arx Fatalis.

PERFORMANŢE
Cei de la Gigabyte au respectat recomandările NVIDIA cu privire la frecvenţele de funcţionare, astfel explicându-se rezultatele mult mai bune în testele noastre faţă de cele obţinute de Galaxy GeForce FX5200, o placă bazată pe acelaşi chip. Totuşi, acest spor de performanţă nu a contat prea mult în clasament, placa Gigabyte ocupând în final doar poziţia 29.

CONCLUZIE
GV-N52128TE are dotări neaşteptat de bune pentru un produs entry-level, dar performanţele foarte modeste nu recomandă această placă pentru un utilizator interesat de jocurile moderne.

- Chip: **GeForce FX 5200**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **250MHz**
- Frecvenţă memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biţi**
- Conectori: **VGA, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 1.228

Inno3D Tornado GeForce FX 5900 XT



220$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Inno3D Tornado GeForce FX 5900 XT este o implementare a celui mai popular chip NVIDIA din acest moment.

DOTĂRI
Producătorul a folosit designul de referinţă, iar chip-urile de memorie Hynix 2.8ns nu au avut nevoie de răcire suplimentară. Pachetul retail conţine manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA şi un cablu video RCA, iar bundle-ul software este generos, fiind oferite două aplicaţii InterVideo (WinDVD 4 şi WinDVD Creator), benchmark-ul 3DMark03, jocul complet Comanche 4, dar şi câteva jocuri în versiune demonstrativă.

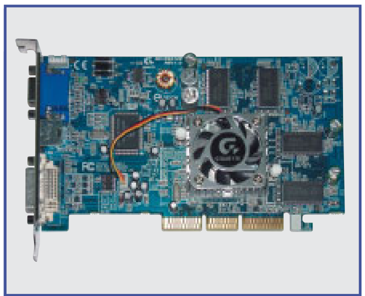
PERFORMANŢE
Cei de la InnoVISION au tactat chip-ul GeForce FX 5900 XT la 400MHz, cu 10MHz peste recomandările NVIDIA. Deşi acest spor de performanţă poate fi neglijat în practică, el a fost suficient pentru a plasa placa în faţa implementării PNY a aceluiaşi GPU. GeForce FX 5900 XT oferă performanţe excelente, destul de apropiate de cele oferite de Radeon 9800 XT sau GeForce FX 5950 Ultra.

CONCLUZIE
Pentru cei care îşi permit să plătească 220$+TVA pentru o placă video, Inno3D Tornado GeForce FX 5900 XT este o alegere excelentă.

- Chip: **GeForce FX 5900 XT**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvenţă chip: **400MHz**
- Frecvenţă memorie: **700MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **256 biţi**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generaţie: **DirectX 9**

Verdict 6.056

Gigabyte GV-R92128VH



91$ / 36 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

Gigabyte GV-R92128VH este bazată pe chip-ul ATI Radeon 9200 și este dotată cu 128MB de memorie DDR pe 128 biți.

DOTĂRI
Producătorul a ales să folosească chip-uri de memorie Samsung certificate la 4ns, care pot funcționa fără probleme la 500MHz, cu 100MHz mai sus decât valoarea implicită la care sunt tactate. Placa vine împreună cu un adaptor DVI-VGA, necesar pentru conectarea unui al doilea monitor CRT, dar nu au fost uitate nici cablurile video. Deși GV-R92128VH beneficiază de facilități VIVO, cei de la Gigabyte nu au inclus în pachet și utilitare pentru captură și editare video.

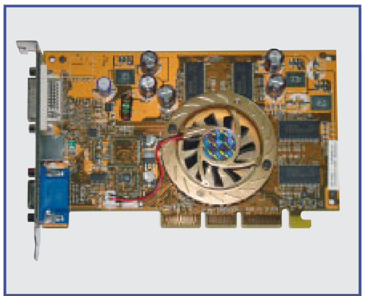
PERFORMANȚE
Prin compararea rezultatelor obținute în testele noastre, putem constata că această placă este mai rapidă decât cele bazate pe Radeon 9600 SE atunci când opțiunile Antialiasing și Anisotropic Filtering nu sunt activate, dar trebuie să se recunoască învinsă în 1024x768x32 cu AA 4X și AF 8X.

CONCLUZIE
GV-R92128VH este recomandată celor interesați de captură și editare video la nivel de amator, deoarece oferă facilități VIVO la un preț mai mult decât rezonabil.

- Chip: **Radeon 9200**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **250MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, VIVO**
- Generație: **DirectX 8**

Verdict **1.687**

PixelView PV-N34UA128KD



95$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

PV-N34UA128KD s-a dovedit cea mai rapidă dintre cele trei implementări ale chip-ului GeForce FX 5500 realizate de producătorul Prolink.

DOTĂRI
Din punctul de vedere al designului, această placă video iese în evidență prin PCB-ul auriu. Chip-urile de memorie Samsung 4ns au un potențial considerabil de overclocking. Manualul este unul generic pentru toată seria de plăci video PixelView bazate pe chip-uri GeForce FX, iar pachetul retail mai conține un cablu S-Video pentru TV Out și un convertor de la S-Video la RCA. Dacă doriți să utilizați mufa DVI pentru conectarea unui al doilea monitor CRT, veți fi nevoiți să achiziționați separat un adaptor DVI-VGA.

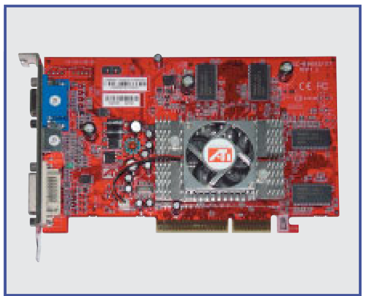
PERFORMANȚE
GeForce FX 5500 folosește nucleul NV34 tactat la 270MHz, astfel că performanțele sunt cu puțin mai bune decât cele ale chip-urilor GeForce FX 5200. PV-N34UA128KD accesează memoria pe o magistrală pe 128 biți, acesta fiind motivul pentru care placa celor de la Prolink nu s-a clasat pe unul din ultimele opt locuri ale topului nostru.

CONCLUZIE
Gamerii vor trebui să se orienteze către plăci video mai rapide.

- Chip: **GeForce FX 5500**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **270MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict **1.718**

GeCube Radeon 9600 Pro Light Encore



111.5€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
021-231.50.97 / 021-303.01.91
021-221.73.77

GeCube Radeon 9600 Pro Light Encore este motorizată de chip-ul Radeon 9600 Pro, dar frecvența memoriei a fost coborâtă de la 600MHz la 400MHz.

DOTĂRI
Față de modelul 9600 XTG al aceluiași producător, sistemul de răcire al procesorului grafic este mult mai convențional. Tactarea memoriei la 400MHz a permis celor de la GeCube să folosească niște chip-uri Hynix ceva mai vechi, cu timpul de acces de 5ns. În pachetul retail au fost incluse manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA, cablurile video pentru TV Out și CD-ul cu drivere, bundle-ul software fiind format din player-ul PowerDVD XP 4.0 și din jocul Delta Force: Black Hawk Down în versiune completă.

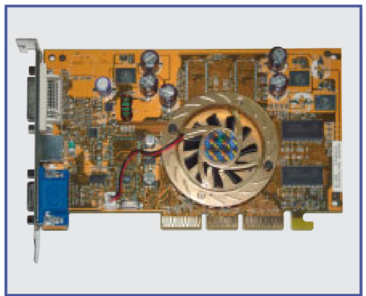
PERFORMANȚE
De-a lungul timpului au apărut plăci bazate pe Radeon 9600 Pro cu memoria tactată la 400MHz, aceste produse fiind comercializate de obicei sub denumirea neoficială de Radeon 9600 Pro Lite. Comparativ cu Radeon 9600 Pro, performanțele reflectă reducerea cu 50% a frecvenței memoriei.

CONCLUZIE
O placă bazată pe Radeon 9600 XT vă va permite să vă bucurați de jocurile actuale în condiții mult mai bune.

- Chip: **Radeon 9600 Pro**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **400MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict **2.951**

PixelView PV-N34UA128LD



81$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Singura deosebire între PV-N34UA128LD și PV-N34UA128KD este înjumătățirea lățimii de bandă a memoriei prin folosirea unei magistrale pe 64 biți.

DOTĂRI
Și această placă folosește chip-uri de memorie Samsung la 4ns, ceea ce permite ridicarea frecvenței acestora peste valoarea implicită de 400MHz, stabilită în urma recomandărilor primite de la NVIDIA. Manualul de utilizare este unul comun pentru toate plăcile cu GeForce FX produse de Prolink, iar accesoriile oferite se reduc la un cablu video și un convertor de la S-Video la RCA. Din nou putem remarca absența adaptorului DVI-VGA, care se poate dovedi util în unele situații, mai ales în cazul unei plăci video entry-level, care nu este achiziționată în primul rând pentru jocuri.

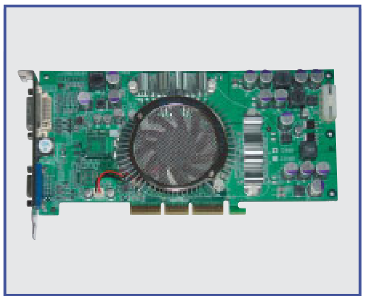
PERFORMANȚE
Din cauza lățimii de bandă foarte reduse a memoriei, performanțele se situează aproximativ la nivelul plăcilor cu GeForce FX 5200, diferența fiind făcută doar de cei 20MHz în plus pentru chip-ul grafic.

CONCLUZIE
Dacă vă doriți o placă video pentru jocuri, PixelView PV-N34UA128LD nu reprezintă nici pe departe o soluție ce merită să fie luată în considerare.

- Chip: **GeForce FX 5500**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **270MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **64 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict **1.241**

Leadtek WinFast A360 Ultra TDH 128MB DDR3



169€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
021-231.50.97 / 021-303.01.91
021-221.73.77

NVIDIA a început de curând să folosească memorii DDR3 pentru GeForce FX 5700 Ultra, iar placa celor de la Leadtek este una dintre primele ce se conformează acestei tendințe.

DOTĂRI
Designul plăcii este diferit de cel cu care eram obișnuiți la versiunile cu DDR2. Astfel, cele două radiatoare masive au dispărut, iar cele patru chip-uri de memorie sunt plasate doar pe fața plăcii, dar au nevoie în continuare de răcire pasivă. Aceste modificări au fost permise de reducerea importantă a consumului de energie electrică, datorată trecerii de la DDR2 la DDR3. Dotările sunt foarte bune: adaptor DVI-VGA, cabluri video, manual și ghid de instalare rapidă, jocurile GunMetal și Big Mutha Truckers. Nu putem ignora nici cele șapte utilitare incluse pe CD-ul cu drivere, dintre care merită amintit cel puțin WinFast DVD.

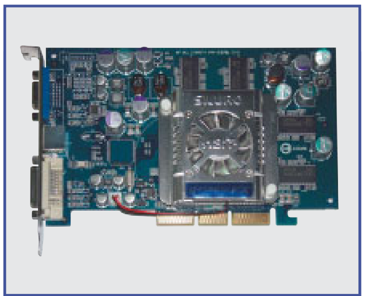
PERFORMANȚE
Odată cu trecerea la DDR3, frecvența memoriei a fost crescută de la 900MHz la 950MHz. Acest mic salt, insesizabil în practică, a fost suficient pentru a clasa placa Leadtek în fața concurentelor cu același chip.

CONCLUZIE
Această placă se remarcă în primul rând prin dotările foarte bune.

- Chip: **GeForce FX 5700 Ultra**
- Memorie: **128MB DDR3**
- Frecvență chip: **475MHz**
- Frecvență memorie: **950MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 4.624

ABIT Siluro FX5700-E



142€ / 24 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Deși litera din coada numelui poate crea unele suspiciuni, ABIT Siluro FX5700-E nu folosește GeForce FX 5700 LE, ci varianta normală a chip-ului GeForce FX 5700.

DOTĂRI
Pentru a obține cei 128MB de memorie cu frecvența de funcționare de 550MHz, cei de la ABIT au apelat la chip-uri produse de Samsung, cu un timp de acces de 3.6ns. Dotările sunt peste medie, în pachetul retail fiind incluse manualul de utilizare, adaptorul DVI-VGA și două cabluri pentru TV Out (S-Video și RCA). Ca bundle software sunt oferite demo-urile de la Soldier of Fortune 2 și EarthViewer 3D, precum și versiunile complete ale aplicațiilor WindowBlinds și PowerDVD 5, ultima dintre ele fiind redenumită SiluroDVD.

PERFORMANȚE
Rezultatele obținute de Siluro FX5700-E în testele noastre au fost medii, după cum arată și poziția ocupată în clasament. Chip-ul GeForce FX 5700 asigură performanțe decente în jocurile actuale, dar atât și nimic mai mult.

CONCLUZIE
Siluro FX5700-E este o implementare destul de reușită a chip-ului GeForce FX 5700 și merită atenția utilizatorilor cu un buget limitat.

- Chip: **GeForce FX 5700**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **425MHz**
- Frecvență memorie: **550MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 3.826

Gigabyte GV-R96P128D Ultra



171.7$ / 36 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

Sufixul Ultra din numele plăcii semnifică tactarea chip-ului Radeon 9600 Pro la 500MHz, Gigabyte GV-R96P128D Ultra fiind practic echivalentă cu un Radeon 9600 XT.

DOTĂRI
Utilizatorii care posedă o carcasă cu geam lateral vor aprecia cu siguranță dotarea sistemului de răcire al acestei plăci cu un LED albastru. Memoriile Samsung sunt certificate la 3.3ns, ceea ce asigură o funcționare corectă la 600MHz, iar pentru răcirea eficientă a chip-ului grafic s-a recurs la un radiator din cupru. Remarcăm din nou manualul Gigabyte, care este personalizat pentru fiecare produs în parte. Dotările acestei plăci sunt foarte bune, fiind incluse toate accesoriile uzuale (adaptor DVI-VGA, cabluri S-Video și RCA), player-ul PowerDVD 5, precum și nu mai puțin de trei jocuri complete: Rainbow Six 3: Raven Shield, Tomb Raider: The Angel of Darkness și Will Rock.

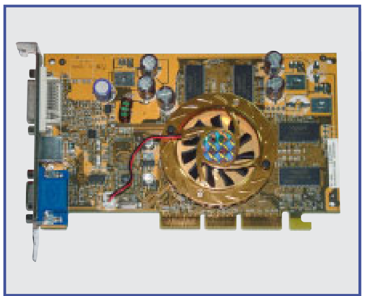
PERFORMANȚE
Prin tactarea procesorului grafic la 500MHz, cei de la Gigabyte au reușit să obțină performanțe echivalente cu cele ale plăcilor bazate pe Radeon 9600 XT.

CONCLUZIE
GV-R96P128D Ultra are un preț bun pentru o placă cu performanțele și dotările ei.

- Chip: **Radeon 9600 Pro**
- Memorie: **128MB DDR**
- Frecvență chip: **500MHz**
- Frecvență memorie: **600MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 4.041

PixelView PV-N34UA256KD



107$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

PixelView PV-N34UA256KD este o implementare a chip-ului GeForce FX 5500 cu 256MB de memorie pe 128 biți.

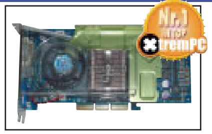
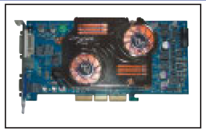
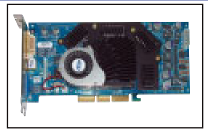
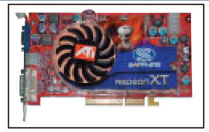
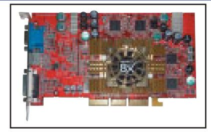
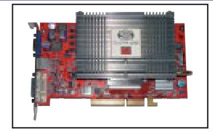
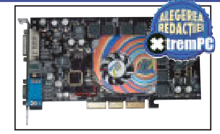
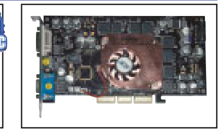
DOTĂRI
Cei de la Prolink nu au mai recurs la chip-uri Samsung de 4ns și au folosit în schimb module V-Data cu timp de acces de 5ns, care au un potențial de overclocking mult mai redus. Dotările sunt identice cu cele oferite de celelalte plăci PixelView din testul nostru: manual de utilizare, cablu S-Video și convertor de la S-Video la RCA.

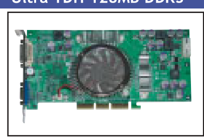
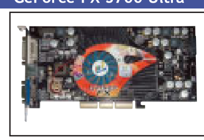
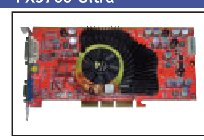
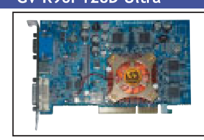
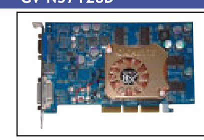
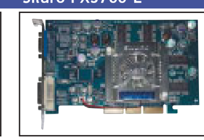
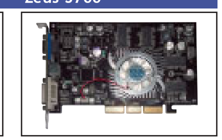
PERFORMANȚE
Spre surprinderea noastră, performanțele oferite de PV-N34UA256KD au fost ceva mai mici decât cele ale versiunii cu 128MB, deși frecvențele de funcționare și lățimea de bandă teoretică a memoriei au fost identice. Deși este tactat cu 20MHz mai mult decât GeForce FX 5700 LE, performanțele atinse de GeForce FX 5500 au fost sensibil mai mici, diferențele fiind foarte evidente în aplicațiile care folosesc intensiv Vertex Shaders și Pixel Shaders, cum ar fi CodeCreatures și AquaMark3.

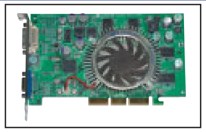
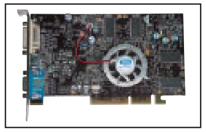
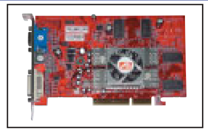
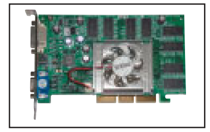
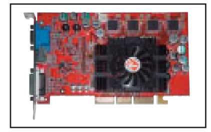
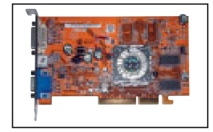
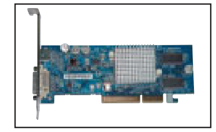
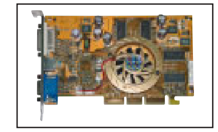
CONCLUZIE
Folosirea pentru această placă a 256MB de memorie nu este justificată prin prisma rezultatelor obținute în teste.

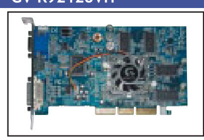
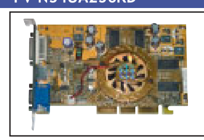
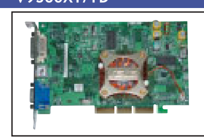
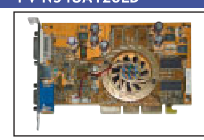
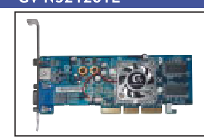
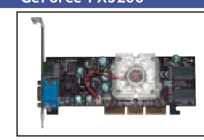
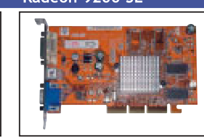
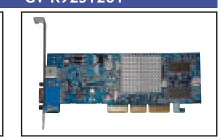
- Chip: **GeForce FX 5500**
- Memorie: **256MB DDR**
- Frecvență chip: **270MHz**
- Frecvență memorie: **400MHz**
- AGP: **8X**
- Bus memorie: **128 biți**
- Conectori: **VGA, DVI, TV Out**
- Generație: **DirectX 9**

Verdict 1.638

	Gigabyte GV-N595U-GT	Point of View FX5950 Ultra	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	Sapphire Radeon 9800XT	Gigabyte GV-R98P128D	Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis Ultimate Edition	Inno3D Tornado GeForce FX 5900 XT	PNY Verto GeForce FX 5900 XT
								
Preț	519$	492$	444€	525$	325$	510$	220$	200€
Chip	GeForce FX 5950 Ultra	GeForce FX 5950 Ultra	GeForce FX 5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	GeForce FX 5900 XT	GeForce FX 5900 XT
Teste								
Quake 3 1280 / 1600	318.8 / 272.6	312.1 / 261.9	311.7 / 261.1	299.1 / 241.5	288.7 / 227.2	288.4 / 225.5	288.7 / 229.4	288 / 228.2
Serious Sam 1280 / 1600	150.4 / 138.1	150.3 / 135.7	149.3 / 135.1	141.5 / 132.4	142.1 / 131.5	141.5 / 131.4	145.4 / 123.4	145.9 / 122.8
CodeCreatures 1280 / 1600	42.6 / 34.4	40.7 / 32.8	40.4 / 32.6	39.7 / 30.7	36.5 / 28.2	36.5 / 28.2	33.6 / 26.8	33.4 / 26.7
3DMark2001SE 1280 / 1600	13647 / 12132	13440 / 11868	13395 / 11825	14800 / 12835	14302 / 12184	14243 / 12138	12229 / 10498	12184 / 10498
AquaMark3 1280 / 1600	43.65 / 37.57	41.95 / 35.67	41.74 / 35.54	38.96 / 32.49	36.9 / 30.35	36.99 / 30.36	36.26 / 29.86	35.86 / 29.49
UT 2003 1280 / 1600	147.2 / 119.5	144.5 / 114.3	143.6 / 113.7	145.1 / 109.7	137.8 / 101.2	137.3 / 101.1	126.2 / 92.2	125.5 / 91.8
Quake 3 1024 AA&AF	304.6	300.6	299.8	269.3	251.6	251.7	278.2	277.8
Serious Sam 1024 AA&AF	151	148.6	147.8	135.9	129.5	129.5	136.5	136.4
UT 2003 1024 AA&AF	119.3	114.6	114.3	131.4	121.7	123.2	94.5	94.2
CodeCreatures 1024 AA&AF	27.9	26.2	26.2	27.4	24.9	25.2	21.7	21.4
3DMark2001SE 1024 AA&AF	11964	11622	11613	12329	11575	11643	10440	10412
AquaMark3 1024 AA&AF	35.28	33.94	33.71	36.21	33.74	33.84	28.48	28.28
Note								
Jocuri	4.611	4.503	4.485	4.365	4.154	4.155	4.014	4.003
Sintetice	2.330	2.251	2.242	2.313	2.175	2.177	1.952	1.942
Dotări	0.110	0.095	0.075	0.085	0.090	0.075	0.090	0.060
Verdict	7.051	6.849	6.802	6.764	6.419	6.407	6.056	6.005

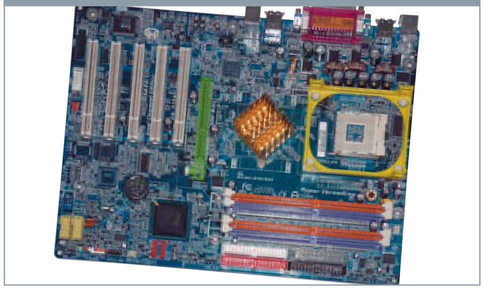
	Leadtek WinFast A360 Ultra TDH 128MB DDR3	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	Point of View FX5700 Ultra	Gigabyte GV-R96P128D Ultra	GeCube Radeon 9600 XTG	Gigabyte GV-N57128D	ABIT Siluro FX5700-E	Galaxy Zeus 5700
								
Preț	169€	207.3$	199$	171.7$	169.5€	144€	142€	154$
Chip	GeForce FX 5700 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5700	GeForce FX 5700	GeForce FX 5700
Teste								
Quake 3 1280 / 1600	247.2 / 180.1	247 / 180.2	247.1 / 180.2	186.7 / 126	184.8 / 124.7	207.3 / 143.8	206.4 / 143.4	206.8 / 143.4
Serious Sam 1280 / 1600	121.8 / 87.8	121.9 / 88.1	122.3 / 88.2	123.9 / 82.2	123.6 / 81.7	99 / 68.7	98.5 / 68.5	98.6 / 68.4
CodeCreatures 1280 / 1600	24.5 / 19	24.8 / 19.1	24.8 / 19.1	21.8 / 16.9	21.6 / 16.7	20.3 / 15.6	20.2 / 15.6	20.2 / 15.6
3DMark2001SE 1280 / 1600	11024 / 8798	10931 / 8744	10969 / 8737	9975 / 7226	9893 / 7125	9268 / 7055	9228 / 7030	9295 / 7029
AquaMark3 1280 / 1600	26.78 / 21.07	26.61 / 20.99	26.61 / 21	25.87 / 19.84	25.68 / 19.67	21.98 / 17.21	21.92 / 17.17	21.94 / 17.18
UT 2003 1280 / 1600	90.1 / 63.3	89.6 / 63.1	89.6 / 63.2	79.7 / 51	76.7 / 49.2	70.7 / 49.1	70.5 / 48.8	70.5 / 48.8
Quake 3 1024 AA&AF	194.1	191.1	191.1	146	144.8	184.7	183.8	183.8
Serious Sam 1024 AA&AF	92.3	92.4	92.3	92.4	91.4	79.8	79.3	79.4
UT 2003 1024 AA&AF	68.6	68.3	68.3	62.5	60.7	56.3	56	56
CodeCreatures 1024 AA&AF	18.2	18.2	18.2	14.6	14.5	14.4	14.3	14.3
3DMark2001SE 1024 AA&AF	8380	8326	8336	7440	7348	7401	7361	7371
AquaMark3 1024 AA&AF	21.68	21.01	21.03	23.08	22.84	17.04	16.98	16.99
Note								
Jocuri	2.970	2.961	2.963	2.552	2.511	2.473	2.462	2.462
Sintetice	1.558	1.549	1.550	1.399	1.385	1.290	1.285	1.287
Dotări	0.095	0.090	0.080	0.090	0.085	0.090	0.080	0.070
Verdict	4.624	4.600	4.593	4.041	3.982	3.853	3.826	3.819

	Leadtek WinFast A360 TDH MyVIVO 256MB	Sapphire Radeon 9600XT 256MB	GeCube Radeon 9600 Pro Light Encore	Leadtek WinFast A360 LE TD	Sapphire Radeon 9800SE	ASUS Radeon 9600 SE	Gigabyte GV-R96S128D	PixelView PV-N34UA128KD
								
Preţ	157€	225$	111.5€	109€	167€	84.3$	99.4$	95$
Chip	GeForce FX 5700	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 Pro	GeForce FX 5700 LE	Radeon 9800 SE	Radeon 9600 SE	Radeon 9600 SE	GeForce FX 5500
Teste								
Quake 3 1280 / 1600	192.9 / 133.3	155.1 / 105.3	128.7 / 86.5	137 / 94	116.3 / 73.7	69.4 / 45.5	69.3 / 45.3	113.8 / 78.6
Serious Sam 1280 / 1600	91.7 / 63.3	110.1 / 68.7	94.8 / 57.1	67.7 / 46.2	87.9 / 56.7	54.5 / 30.6	54.4 / 30.4	55 / 37.9
CodeCreatures 1280 / 1600	18.8 / 14.5	19.7 / 15.2	16.3 / 12.5	14 / 10.6	15.3 / 11.6	10.3 / 7.7	10.3 / 7.7	8.1 / 6
3DMark2001SE 1280 / 1600	8704 / 6528	8973 / 6227	7506 / 5095	6738 / 4884	7567 / 5336	4387 / 2780	4380 / 2768	5124 / 3758
AquaMark3 1280 / 1600	20.68 / 16.16	24.17 / 18.44	19.8 / 15.08	14.19 / 11.09	16.97 / 12.56	12.82 / 9.59	12.76 / 9.54	7.22 / 5.64
UT 2003 1280 / 1600	63.7 / 43.9	67 / 42.7	57.7 / 36.3	48.4 / 33.5	47 / 31.6	34.5 / 20.3	34.4 / 20.2	30.9 / 21.5
Quake 3 1024 AA&AF	168.4	122.3	102.1	127.9	96.3	57.6	57.6	53.2
Serious Sam 1024 AA&AF	73	80.5	68.5	54.6	51.9	43.4	43.5	29.5
UT 2003 1024 AA&AF	50.6	53.8	45.8	39.1	37.5	28.2	28.1	20
CodeCreatures 1024 AA&AF	13.1	13.2	10.8	9.6	9.8	6.7	6.6	5.7
3DMark2001SE 1024 AA&AF	6813	6579	5476	5351	5114	3343	3364	2752
AquaMark3 1024 AA&AF	15.45	21.18	17.43	11.27	15.05	11.05	11.01	6.07
Note								
Jocuri	2.262	2.171	1.833	1.680	1.603	1.056	1.054	1.097
Sintetice	1.196	1.258	1.038	0.892	0.978	0.629	0.628	0.556
Dotări	0.115	0.060	0.080	0.095	0.060	0.070	0.060	0.065
Verdict	3.573	3.488	2.951	2.668	2.641	1.755	1.741	1.718

	Gigabyte GV-R92128VH	PixelView PV-N34UA256KD	ASUS V9560XT/TD	PixelView PV-N34UA128LD	Gigabyte GV-N52128TE	Galaxy GeForce FX5200	ASUS Radeon 9200 SE	Gigabyte GV-R92S128T
								
Preţ	91$	107$	137.4$	81$	62€	52€	56$	51.9$
Chip	Radeon 9200	GeForce FX 5500	GeForce FX 5600 XT	GeForce FX 5500	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	Radeon 9200 SE	Radeon 9200 SE
Teste								
Quake 3 1280 / 1600	91.9 / 63.4	106.1 / 74.1	88.7 / 58.4	75.5 / 50.2	74.7 / 49.7	60.6 / 39.5	45.6 / 30.2	45.6 / 30.2
Serious Sam 1280 / 1600	70.5 / 49.3	52 / 36.1	42.3 / 27.8	38.5 / 25.6	38 / 25.3	31.3 / 20.4	34.7 / 22.8	34.7 / 22.8
CodeCreatures 1280 / 1600	12.2 / 10	7.9 / 5.8	10.7 / 7.9	6.8 / 5	6.7 / 4.9	5.6 / 4.1	7.2 / 5.4	7.1 / 5.4
3DMark2001SE 1280 / 1600	5310 / 4053	4969 / 3591	4024 / 2778	3667 / 2548	3597 / 2504	2973 / 2017	2890 / 2023	2885 / 2018
AquaMark3 1280 / 1600	10.95 / 8.85	7.22 / 5.64	10 / 7.88	6.49 / 4.99	6.17 / 4.76	5.62 / 4.3	6.65 / 5.18	6.65 / 5.17
UT 2003 1280 / 1600	34.2 / 24.7	30.3 / 21	28.9 / 19.2	26 / 17.6	25.6 / 17.3	21.2 / 14.1	17.6 / 11.9	17.6 / 11.9
Quake 3 1024 AA&AF	26.8	48.4	39.4	32.9	32.7	26.6	11.5	11.5
Serious Sam 1024 AA&AF	18.9	27	19.8	18.1	18.1	14.6	9.1	9.1
UT 2003 1024 AA&AF	12.6	19.1	15.1	14.7	14.6	12	5.9	5.9
CodeCreatures 1024 AA&AF	5.6	5.4	6.8	4.6	4.5	3.8	2.9	2.9
3DMark2001SE 1024 AA&AF	1847	2578	2060	1812	1801	1469	834	837
AquaMark3 1024 AA&AF	5.06	6.08	7.26	5.09	4.91	4.31	3.06	3.06
Note								
Jocuri	1.008	1.036	0.850	0.760	0.752	0.612	0.485	0.485
Sintetice	0.610	0.537	0.533	0.416	0.407	0.341	0.329	0.328
Dotări	0.070	0.065	0.105	0.065	0.070	0.045	0.065	0.050
Verdict	1.687	1.638	1.489	1.241	1.228	0.998	0.879	0.864

Placă de bază

Gigabyte GA-8IG1000



Gigabyte GA-8IG1000 este destinată utilizatorilor ce nu țin cont prea mult de dotări, dar include cele mai noi tehnologii Gigabyte, precum C.I.A. și M.I.B.

AVANTAJE

Deși nu avem porturi Firewire, conectori RAID sau chiar Fast Ethernet, Gigabyte a folosit pentru GA-8IG1000 chipset-ul Intel I865G, ceea ce se traduce prin integrarea plăcii video Intel Extreme Graphics 2. Prezența conectorilor Serial ATA permite instalarea celor mai noi modele de unități de stocare magnetice. Layout-ul PCB-ului este excelent realizat, caracteristic Gigabyte. Astfel, instalarea DIMM-urilor de memorie nu este incomodată de placa video. Pinii de pornire sunt colorați pentru o mai ușoară identificare. Pe ambalaj este specificată compatibilitatea cu noile procesoare Prescott.

PERFORMANȚE

Comportarea în teste a lui Gigabyte GA-8IG1000 a fost ireproșabilă din punctul de vedere al stabilității. Rezultatele obținute plasează placa în primele poziții ale topului nostru. Opțiunile pentru overclocking din BIOS sunt destul de bogate. Setările avansate pentru memorie sunt accesate prin apăsarea combinației de taste CTRL+F1.

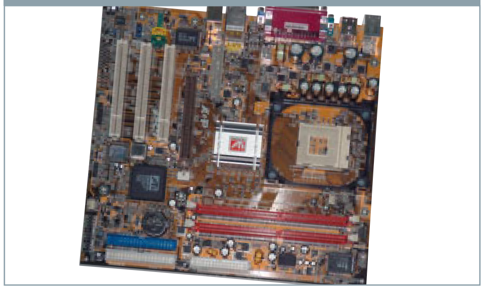
CONCLUZIE

Gigabyte reușește perfect prin GA-8IG1000 să se adreseze utilizatorilor cu buget redus.

Contact			
Distribuitor	UltraPRO Computers		
Telefon	021-211.70.90		
Preț / Garanție	82.8€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I865G+ICH5 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB		
Conectori	6 USB 2.0		
ATA / RAID	2xATA133, 2xSerial ATA / -		
Extra	Placă video		
Overclocking			
FSB / Multiplicator	100-355MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake 3 640x480	320.3	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	164.7	Arhivare WinRAR	6'46"
3DMark2001SE 640x480	17272	PCMark2002 CPU	5967
Comanche 4 640x480	49.34	Sandra Mem. Int	4492
UT 2003 640x480	165.50	Sandra Disk	27486
Performanțe			
Sintetice:	3.387	Dotări:	0.054
Jocuri:	3.310	Verdict:	6.751

Placă de bază

Sapphire Axion 1024-AA26L-06-SA



Prin Axion 1024-AA26L-06-SA Sapphire reușește să ofere un grad mare de integrabilitate într-un spațiu foarte redus.

AVANTAJE

Deși dimensiunile plăcii sunt micro-ATX, layout-ul este realizat cu grijă. Dispunem de toate dotările necesare utilizatorului mediu. Fiind vorba de o placă de bază cu preț scăzut,în format micro-ATX, nu avem conectori Serial ATA sau RAID. Slotul AGP este dotat cu un mecanism de retenție a plăcii video foarte solid. Northbridge-ul nu se încălzește foarte tare, fiind în consecință răcit pasiv de un radiator de dimensiuni medii. Pe o plăcuță adițională sunt livrați conectorii TV-Out pentru placa video integrată.

PERFORMANȚE

În ciuda strădaniilor noastre, nu am putut seta memoria la frecvența de 400MHz, rezultatele obținute de Sapphire Axion 1024-AA26L-06-SA fiind destul de modeste comparativ cu plăcile cu același chipset. Stabilitatea nu a pus totuși nici un fel de problemă. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt foarte slabe, putând fi modificate doar FSB-ul procesorului și frecvența memoriei.

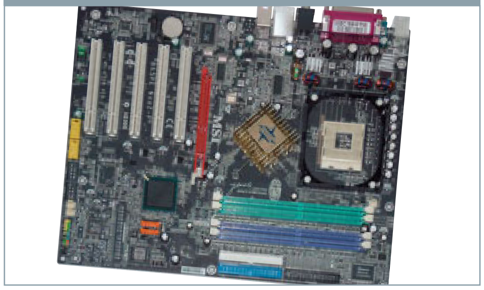
CONCLUZIE

Cei ce caută un produs cu grad mare de integrabilitate și nu sunt foarte preocupați de performanțe vor fi mulțumiți de Sapphire Axion 1024-AA26L-06-SA.

Contact			
Distribuitor	UltraPRO Computers		
Telefon	021-211.70.90		
Preț / Garanție	78€ / 12 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / RS300+SB200 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 3 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA100 / -		
Extra	Placă video		
Overclocking			
FSB / Multiplicator	100-215MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake 3 640x480	207.9	Conversie WAV-MP3	38"
Serious Sam 640x480	117	Arhivare WinRAR	8'25"
3DMark2001SE 640x480	14043	PCMark2002 CPU	5854
Comanche 4 640x480	42.46	Sandra Mem. Int	3336
UT 2003 640x480	142.58	Sandra Disk	27154
Performanțe			
Sintetice:	3.084	Dotări:	0.047
Jocuri:	2.582	Verdict:	5.713

Placă de bază

MSI 865PE Neo2-PFS Platinum Edition



MSI 865PE Neo2-PFS Platinum Edition face parte din seria de plăci MSI ce oferă suport pentru procesoarele Intel Prescott.

AVANTAJE

Primul lucru pe care îl observăm la 865PE Neo2-PFS Platinum Edition este culoarea neagră ce deviază de la tendința MSI de a oferi PCB-uri roșii. Aranjarea componentelor pe PCB este foarte bine realizată, spre exemplu instalarea DIMM-urilor de memorie nu necesită scoaterea plăcii video. Singurul punct negativ este radiatorul pasiv de mari dimensiuni al northbridge-ului, ce este prea aproape de socket-ul procesorului, împiedicând instalarea coolerelor supradimensionate. Din lista de dotări lipsește doar opțiunea RAID. MSI 865PE Neo2-PFS Platinum Edition este livrat cu cabluri IDE rotunjite și o plăcuță adițională cu două porturi USB 2.0 și un sistem de diagnosticare cu LED-uri.

PERFORMANȚE

MSI 865PE Neo2-PFS Platinum Edition nu a pus probleme de stabilitate pe durata testelor, performanțele fiind constante și foarte bune. Overclocking-ul este suportat manual și dinamic prin intermediul chip-ului CoreCell.

CONCLUZIE

Performanțele bune și compatibilitatea cu toată linia de procesoare Intel Pentium 4 recomandă din plin această placă de bază.

Contact			
Distribuitor	Skin Media / Flamingo Computers		
Telefon	021-231.50.97 / 021-236.20.03		
Preț / Garanție	97.4€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I865PE+ICH5 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB		
Conectori	6 USB 2.0, Gigabit Lan, S/PDIF		
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA / -		
Extra	Cabluri rotunjite		
Overclocking			
FSB / Multiplicator	200-500MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake 3 640x480	320.4	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	160.1	Arhivare WinRAR	6'15"
3DMark2001SE 640x480	16596	PCMark2002 CPU	5910
Comanche 4 640x480	47.13	Sandra Mem. Int	4277
UT 2003 640x480	160.56	Sandra Disk	27351
Performanțe			
Sintetice:	3.385	Dotări:	0.057
Jocuri:	3.216	Verdict:	6.658

Aparat foto digital

Canon PowerShot G5



Canon PowerShot G5 este o variantă îmbunătăţită a modelului PowerShot G3. În esenţă, doar numărul de megapixeli a fost mărit la 5, în timp ce designul şi celelalte dotări au rămas neschimbate.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor realizate în exterior este una dintre cele mai bune pe care le-am văzut. Rezoluţia de 2592x1944 vă va permite tipărirea la o calitate înaltă pe format de 10x13 inch. PowerShot G5 dispune de un filtru încorporat, numit "Neutral Density" (facilitate întâlnită şi la PowerShot G3), care permite scăderea cantităţii de lumină ce ajunge la senzorul CCD. Prin folosirea acestui filtru se obţin efecte interesante şi foarte apreciate de fotografii ce au o creativitate debordantă.

DOTĂRI

Fotografiile pot fi stocate folosind formatul proprietar Canon, RAW. Prin această metodă, imaginile sunt stocate înainte de a fi procesate în forma în care au fost captate de senzorul CCD. Astfel, este posibilă aplicarea ulterioară a setărilor pentru saturarea culorilor, contrast sau white balance.

CONCLUZIE

Canon PowerShot G5 este recomandată fotografilor amatori care doresc să deţină un aparat foto digital cu numeroase setări manuale şi cu o calitate excelentă a fotografiilor.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	888€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5.03 megapixeli
Apertură	F2.0 - F3.0 / F8
Tip senzor	CCD, 1/1.8"
Zoom optic	4X
Blitz extern	Da (hot-shoe)
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Compact Flash I / II
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.8"
LCD secundar	Da
Rezoluţie maximă	2592x1944
ISO	50, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	121.0x73.9x69.9mm
Greutate	410g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Aparat foto digital

Aiptek PocketCam 4000



Aiptek PocketCam 4000 este un aparat foto digital entry-level cu un senzor CMOS de 3.14 megapixeli şi carcasă din material plastic. Poate îndeplini şi funcţia de cameră web, oferind 10fps la rezoluţia de 640x480 şi 20fps la rezoluţia de 320x240.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor este medie, lipsa unei iluminări corespunzătoare conducând invariabil la apariţia zgomotului în imagine sau a aberaţiilor cromatice.

DOTĂRI

Lentilele nu beneficiază de un sistem de protecţie pentru momentele în care aparatul este oprit. În pachetul camerei se află doi acumulatori şi un încărcător (pentru patru acumulatori), dotare tot mai rar întâlnită chiar şi la modelele middle-range. Este bine de ştiut că valoarea de 4.0 megapixeli menţionată pe carcasa camerei se referă la rezoluţia maximă a fotografiilor ce se pot realiza prin interpolare (2272x1704), şi nu la numărul de megapixeli ai senzorului CMOS. Conectarea la calculator se realizează prin intermediul portului USB 1.1.

CONCLUZIE

Aiptek PocketCam 4000 este recomandată utilizatorilor cu buget redus care doresc un aparat foto digital ce poate fi folosită şi pe post de cameră web.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	160$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.14 megapixeli
Apertură	F2.8 / F8
Tip senzor	CMOS
Zoom optic	Nu
Blitz extern	Nu
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	Compact Flash
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2048x1536
ISO	N/A
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	2 acumulatori
Dimensiuni	103x56x36mm
Greutate	N/A
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Aparat foto digital

Genius G-Shot P433



Genius G-Shot P433 este un aparat foto digital cu senzor CCD de 4.0 megapixeli şi lentile cu zoom optic 3X. Carcasa pare la prima vedere metalică, deoarece este realizată din material plastic de culoare argintie.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor alternează foarte mult în funcţie de iluminare, iar zgomotul este prezent în majoritatea imaginilor capturate cu G-Shot P433. Stabilizarea lentilelor nu este bine realizată, deoarece trepidaţiile în timpul capturii au condus în majoritatea cazurilor la obţinerea unor imagini neclare. Totuşi, cu multă atenţie şi după mai multe experimente se pot obţine fotografii reuşite cu rezoluţii între 640x480 şi 2304x1728.

DOTĂRI

Poate realiza clipuri video în format avi la rezoluţia de 320x240 (24fps). Deoarece bateriile s-au consumat în timpul testelor după mai puţin de 40 de poze efectuate cu blitz, putem trage concluzia că autonomia reprezintă un punct slab chiar dacă aparatul este dotat cu un sistem de economisire a energiei. Lentilele sunt protejate de un capac de plastic. Dispune de video out, iar conectarea cu PC-ul se realizează prin USB 1.1.

CONCLUZIE

Dacă vă hotărâţi să achiziţionaţi aparatul foto digital G-Shot P433, nu uitaţi să cumpăraţi şi un set de acumulatori.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
Telefon	021-221.73.77 / 021-211.70.90
Preţ / Garanţie	347€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.98 megapixeli
Apertură	F7.8
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	11MB
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.6"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2304x1728
ISO	N/A
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	2 baterii AA
Dimensiuni	95x64x36mm
Greutate	180g
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Mini PC
MSI MEGA 180 Deluxe



După ce prima versiune de MSI MEGAPC ne-a impresionat în mod plăcut, am așteptat cu mult interes următorul model din serie. MSI MEGA 180 Deluxe se ridică la nivelul așteptărilor noastre atât din punctul de vedere al designului, cât și al dotărilor.

PRIMA IMPRESIE
Fără să fim nevoiți să pornim sistemul de operare se pot asculta posturi de radio, rula CD-uri audio și chiar CD-uri cu fișiere mp3. Utilizatorii care doresc să ruleze fără probleme cele mai recente jocuri au posibilitatea de a-și instala o placă video externă. Partea de rețea este bogată: modem, LAN RealTek RTL8201BL și chiar wireless IEEE 802.11b.

CONSTRUCȚIE
Construcția sistemului MEGA 180 Deluxe reușește să îmbine cu succes conceptul de Hi-Fi audio cu cel de calculator performant. Este dotat cu tuner radio FM/AM, iar opțional cu tuner TV.

SISTEM RĂCIRE
Alegerea MSI pentru sistemul de răcire al procesorului s-a oprit la un cooler cu două ventilatoare poziționate perpendicular pe axa socket-ului. Atât baza radiatorului, cât și lamelele acestuia sunt realizate din cupru.

CONCLUZIE
MSI MEGA 180 Deluxe este una dintre cele mai bune soluții pentru utilizatorii care își doresc să aibă pe birou un mini PC pentru platforma AMD.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Flamingo Computers
Telefon	021-231.50.97 / 021-236.20.03
Preț / Garanție	351€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A
Video	NVIDIA nForce2 IGP
AGP și PCI simultan	Da
Conectori	4 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF
Modem / Rețea	Da / RTL8201BL
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
TV out / Video in	Da / Nu
Tip sursă	Internă, 250W
Dimensiuni / Greutate	202x320x151mm / N/A

Teste			
PC Mark04 CPU	2561	3DMark2001SE 1024x768	4676
PC Mark04 memorie	1812	Quake 3 1024x768	117.1
PC Mark04 harddisk	N/A	Serious Sam 1024x768	61.3
Sandra04 CPU Dhrystone	5762	UT 1024x768	43.12
Sandra04 Mem Int	1963	AquaMark3	2596
Performanțe			
Construcție / Ergonomie	9.8 / 9.75	Dotări	9.85
Performanță	8.85	Verdict	9.56

DVD Writer
Pioneer DVR-A07XLA



Pioneer și-a actualizat oferta de DVD Writere prin familia DVR-A07, deoarece modelele DVR-A06 rămăseseră în urmă în ceea ce privește specificațiile.

DOTĂRI
Suportul pentru discurile DVD+R și DVD-R la 8X este evidențiat prin sigla 8X8. Designul unității Pioneer este destul de spartan, fiind prezent doar butonul de eject. Pachetul retail conține manualul de utilizare, șuruburile pentru montare în carcasă și un disc DVD-R 8X, care arată încă o dată susținerea celor de la Pioneer pentru standardul DVD-R/RW. Bundle-ul software este foarte bogat, fiind incluse aplicațiile Pinnacle Instant CD/DVD 8 SE, Instant PhotoAlbum, Instant VideoAlbum și player-ul WinDVD 4 de la InterVideo.

PERFORMANȚE
DVR-A07XLA are performanțe și specificații foarte apropiate de cele ale unității TEAC DV-W58D, pe care am testat-o în XtremPC 53. Singurele probleme apărute în timpul testului au fost cauzate de incompatibilitatea cu discul Memorex CD-RW 24X, motiv pentru care vă recomandăm să faceți update la cea mai nouă versiune de firmware. De altfel, această recomandare este valabilă pentru orice unitate optică.

CONCLUZIE
Firma Pioneer este strâns legată de standardul DVD-R/RW, dar unitatea DVR-A07XLA poate scrie la fel de bine în ambele formate concurente.

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	021-303.01.91
Preț / Garanție	134€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfață	Internă/ATA33
Buffer	2MB
Viteză CD	24X24X40X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	8X4X
Viteză DVD+R/RW	8X4X
Viteză DVD-RAM	-

Teste			
Rată de transfer CD	31.72X	Rată de transfer DVD	9.35X
Căutare aleatorie CD	131ms	Căutare aleatorie DVD	135ms
Viteză DAE	28X	Scriere DVD-R (4X)	11' 43"
Citire CD-RW	25.48X	Scriere DVD-RW (2X)	29' 12"
Scriere CD-R (24X)	4' 3"	Scriere DVD+R (4X)	11' 28"
Scriere CD-RW (24X)	4' 19"	Scriere DVD+RW (4X)	14' 46"
Performanțe			
Notă citire CD	8.69	Notă citire DVD	8.04
Notă scriere CD	13.32	Notă scriere DVD	11.24
Dotări	7.25	Verdict	9.91

Sistem
comRace MAX 5 - XP



Cel mai nou procesor Intel își face încet apariția pe piața românească, el fiind prezent și în sistemul comRace MAX 5 - XP.

DOTĂRI
comRace MAX 5 - XP a fost conceput ca un sistem pentru aplicații multimedia. În primul rând, placa video MSI StarForce GeForce FX 5600XT-VTDR128 128MB este livrată cu software-ul MSI Media Center Deluxe II ce transformă calculatorul într-un centru multimedia. Placa video este dotată cu intrare specială, unde se conectează un adaptor 9-SSCCR și un receiver pentru telecomandă. Bundle-ul software este foarte bogat și conține nu mai puțin de 17 utilitare. Cel de-al doilea nivel de cache de 1MB al procesorului Intel Prescott 2.8GHz contribuie semnificativ la operațiunile de codare-decodare video. Cantitatea de memorie disponibilă de 1GB este suficientă pentru cerințele programelor actuale.

PERFORMANȚE
Deși performanțele 3D ale chip-ului grafic GeForce FX 5600 XT nu sunt foarte bune, puterea lui comRace MAX 5 - XP este dezvăluită în aplicațiile sintetice, unde comprimarea fișierelor și conversia WAV-mp3 se fac în timpi foarte buni.

CONCLUZIE
comRace MAX 5 - XP nu este indicat amatorilor de jocuri, dar este un sistem multimedia cu performanțe foarte bune în aplicații.

Contact	
Distribuitor	Comrace Computers
Telefon	0251-43.34.00
Preț / Garanție	899€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Placă de bază	MSI 865PE Neo2
Memorie	1GB DDR400 Nanya
Procesor	Intel Prescott 2.8GHz
Placă video	MSI StarForce GeForce FX 5600 XT-VTDR128 128MB
Harddisk	Western Digital WD800JD 80GB Serial ATA
Unitate optică	Combo
Carcasă	Miditower ATX

Teste			
Quake 3 1600x1200	89.3	C4 1024x768 AA+AF	17.99
S Sam 1600x1200	45.3	UT 2003 1024x768 AA+AF	24.8
3DM2001SE 1600x1200	4024	Conversie WAV-MP3	36"
C4 1600x1200	19.66	Arhivare WinRAR	5'55"
UT 2003 1600x1200	28.26	PCMark2002 CPU	5927
Quake 3 1024x768 AA+AF	88.8	Sandra Mem. Int	4285
S Sam 1024x768 AA+AF	44	Sandra Disk	38246
3DM2001SE 1024x768 AA+AF	3322		

Performanțe

★ ★ ★ ☆ ☆

Monitor LCD

Acer AL1715



AL1715 are caracteristici tipice unui monitor LCD de 17", la care Acer a mai adăugat unele dotări multimedia.

DOTĂRI

Urmând exemplul majorității monitoarelor LCD, Acer AL1715 este dotat cu două boxe stereo incluse în masca frontală. Deși alegerea albului pentru culoarea carcasei nu pare o idee inspirată, folosirea butoanelor argintii dă un aer modern monitorului. Alimentatorul este intern, lucru ce crește ergonomia. Acer AL1715 este livrat împreună cu manualul de instalare, cablurile de conectare și un CD cu drivere și manualul utilizatorului.

PERFORMANȚE

Contrastul și luminozitatea lui Acer AL1715 sunt destul de bune, dar ne-am fi dorit să avem plaje mai largi de setare a acestor valori. Timpul de răspuns pare mai mare decât valoarea de 20ms specificată de producător, în practică imaginile în mișcare având un efect de încețoșare destul de deranjant. Culorile afișate sunt puțin șterse, iar nuanțele mai închise nu sunt afișate foarte corect.

CONCLUZIE

Acer AL1715 nu impresionează prin performanțe deosebite, însă oferă o calitate satisfăcătoare a imaginii.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	399€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	20ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	430:1
Greutate	5kg
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	VGA
Extra	Boxe stereo
Performanțe	
★★★★☆	

Monitor LCD

Tatung Vibrant VL5B9DA



Deși majoritatea modelelor de monitoare LCD lansate sunt de 17" sau mai mari, Tatung Vibrant VL5B9DA este un model de 15" caracterizat printr-un preț foarte atractiv, un atu de necontestat față de modelele cu diagonală mai mare.

DOTĂRI

În pachet găsim doar manualul de utilizare și cablurile de conectare și alimentare. De remarcat este alimentatorul intern ce adaugă un plus la capitolul ergonomie și posibilitatea montării pe perete a lui Tatung Vibrant VL5B9DA. Funcția de ajustare automată a imaginii nu dă rezultate foarte bune pentru rezoluțiile interpolate.

PERFORMANȚE

Contrastul și luminozitatea pot fi reglate destul de bine pentru a obține o imagine bună. Meniul OSD prezintă posibilitatea setării temperaturii de culoare. Unghiul de vedere lateral are valori destul de bune. Timpul de răspuns este cea mai mare problemă a lui Tatung Vibrant VL5B9DA, el fiind vizibil mai mare decât cel al modelelor din ultima generație.

CONCLUZIE

Cei care vor să facă trecerea de la CRT la LCD, dar nu dispun de foarte mulți bani pot fi interesați de ceea ce oferă Tatung Vibrant VL5B9DA.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	373$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	15"
Rezoluție maximă	1024x768@75Hz
Timp de răspuns	40ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	350:1
Greutate	3kg
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	VGA
Extra	-
Performanțe	
★★★☆☆	

Carcasă

Chenbro Gaming Bomb Deluxe



Față de varianta anterioară, Chenbro Gaming Bomb Deluxe oferă o sursă de alimentare nouă, cu posibilitatea controlului manual al turației ventilatorului de 120mm.

CONSTRUCȚIE

Chenbro Gaming Bomb Deluxe este construită din oțel și are un sistem de scoatere a panoului lateral ce nu necesită folosirea șurubelniței. Mai avem și posibilitatea închiderii cu cheie a carcasei. Pentru ventilație avem două lăcașuri pentru un ventilator de 120mm și pentru unul de 92mm. Unitățile de stocare magnetice au patru lăcașuri interioare de 3.5", iar cele optice patru lăcașuri de 5.25".

DOTĂRI

Sursa de alimentare a lui Chenbro Gaming Bomb Deluxe este modelul FSP350-60PN (PF) și este produsă de Fortron Group. Ea are o putere maximă de 350W și este dotată cu un ventilator cu LED-uri albastre de 120mm și un potențiometru de reglare a turației acestuia. Inedită este prezența conectorilor de alimentare Serial ATA. Panoul lateral are geam transparent în forma literei "B".

CONCLUZIE

Prin modificările aduse, Chenbro Gaming Bomb Deluxe se apropie și mai mult de cerințele iubitorilor modding-ului.

Contact	
Distribuitor	Skin Media
Depozitul de Calculatoare / Best Computers	
Preț / Garanție	97.9€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Greutate	8.2kg
Putere sursă	350W
Ventilatoare/lăcașuri	0/2
5.25" externe	4
3.5" externe	1
3.5" interne	4
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Geam lateral	Da
Material construcție	Oțel
Performanțe	
★★★★☆	

Player mp3

Packard Bell AudioKey



Player-ul mp3 Packard Bell AudioKey are aspectul unei memorii flash pe USB. Capacitatea memoriei interne este de 256MB, din care 10MB sunt rezervați firmware-ului și software-ului de gestionare. Poate fi folosit cu multă ușurință pe post de reportofon sau de memorie flash pe USB.

PORTABILITATE

Dimensiunile mici (27x91x17mm), greutatea de numai 30 de grame și autonomia de aproximativ 12 ore (contează foarte mult calitatea bateriilor folosite) fac din Packard Bell AudioKey un foarte bun însoțitor în călătoriile voastre lungi.

DOTĂRI

Funcționează cu o singură baterie AAA (inclusă în pachet), însă atunci când se transferă documente sau melodii de pe calculator alimentarea se realizează prin intermediul portului USB 1.1. În cei 246MB se pot stoca peste trei ore de muzică în format mp3 (encodate la 192kbps) sau se pot înregistra aproximativ 15 ore de sunet.

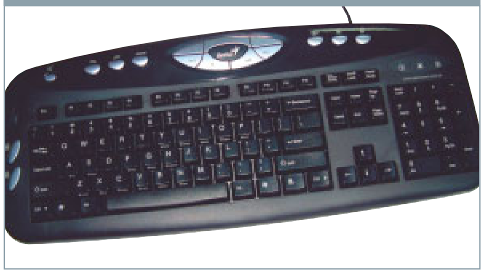
CONCLUZIE

Recomandăm Packard Bell AudioKey utilizatorilor care își doresc un player mp3 cu funcție de memorie pe USB și de reportofon.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	115€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare	USB 1.1
Memorie flash	256MB
Card memorie	N/A
HDD	Nu
LCD	128x32 puncte
Line out	1
Alimentare	1 baterie AAA
Durată funcționare	12 ore
Dimensiuni	27x91x17mm
Greutate	30g
Performanțe	
★★★★☆	

Tastatură

Genius KB-16e Scroll



Genius ne propune o tastatură cu numeroase funcții multimedia și office. Deși practic toate mouse-urile actuale sunt dotate cu o rotiță de scroll, includerea acestei opțiuni pe tastatura Genius este destul de utilă. Putem remarca butoanele suplimentare pentru pornirea aplicațiilor office (Word sau Excel) sau tasta pentru trecerea sistemului în modul stand-by.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
Telefon	021-221.73.77 / 021-211.70.90
Preț / Garanție	11€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Număr taste	104
Tip conectare	PS/2
Rest Pad	Da
Taste adiționale	16
Funcții adiționale	Rotiță de scroll, Multimedia Control Center, Internet hot keys, Word/Excel keys, Sleep/Wakeup
Performanțe	★★★☆☆

Tastatură

Turbo-Spero Multimedia Keyboard



Această tastatură se adresează în special home-user-ilor, deoarece producătorul a decis să ofere foarte multe butoane pentru multimedia și Internet în locul celor pentru aplicațiile office. Pe lângă obișnuitele taste pentru Windows Media Player, tastatura oferă butoane pentru cele mai uzuale funcții Internet Explorer (Back, Forward, Favorites, Search, Refresh, Stop).

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Preț / Garanție	7.5$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Număr taste	104
Tip conectare	PS/2
Rest Pad	Nu
Taste adiționale	22
Funcții adiționale	Internet hot keys, Media hot keys, E-mail, My Computer, Calculator, Stand by
Performanțe	★★☆☆☆

Tastatură + Mouse

BenQ 6512-GP RF + M301 RF



BenQ ne propune un kit format din tastatura 6512-GP RF și mouse-ul optic M301 RF. După cum sugerează și numele, ambele dispozitive sunt wireless și folosesc pentru comunicație undele radio, ceea ce oferă o mare libertate de mișcare. Layout-ul tastaturii este înghesuit, dar acest lucru se poate constitui într-un avantaj dacă nu aveți prea mult spațiu pe birou.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	49$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare tastatură	Wireless
Conectare mouse	Wireless
Rest Pad	Nu
Taste adiționale	7
Funcții adiționale	Multimedia, Internet
Rotiță scroll mouse	Da
Performanțe	★★★☆☆

Cooler

Titan TTC-D5TB-G-CU35-SC

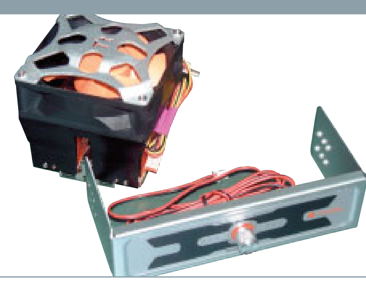


Deși coolerele Titan sunt produse foarte silențioase în general, TTC-D5TB-G-CU35-SC este dotat cu un potențiometru de control al turației, accesibil în spatele carcasei. Acesta controlează turația ventilatorului de 80mm, care la viteză maximă produce un zgomot foarte deranjant. Fixarea de socket-ul procesorului se face printr-o clemă triplă, foarte ușor de prins.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	14.3$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni ventilator	80x80x25mm
Material construcție	Aluminiu+cupru
Control turație	Da
Grilă protecție	Da
Extra	Posibilitate modificare turație din spatele carcasei
Performanțe	★★★☆☆

Cooler

Thermaltake Volcano 11+ Xaser Edition



Volcano 11+ Xaser Edition este recomandat de producător pentru răcirea procesoarelor Athlon XP cu rating-ul maxim 3400+, fiind astfel ideal pentru overclocking. Avantajele acestui cooler sunt radiatorul din cupru și cele două potențiometre pentru reglarea turației, care pot fi montate în fața sau în spatele carcasei. Zgomotul produs este mare la turația maximă.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	24.5$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni ventilator	80x80x25mm
Material construcție	Cupru
Turație ventilator	1300-4800rpm
Flux de aer	20.55-75.70CFM
Zgomot ventilator	17-48dBA
Performanțe	★★★★☆

Cooler

Evercool CUF-715



Evercool CUF-715 este un cooler pentru Socket A realizat integral din cupru, ceea ce permite o disipare eficientă a căldurii degajate de procesor. De altfel, producătorul garantează o funcționare optimă împreună cu cele mai rapide procesoare Athlon XP, dar și în cazul overclocking-ului. Din păcate, ventilatorul cu turația de 3.500rpm nu este foarte silențios.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Preț / Garanție	12$ / 3 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni ventilator	70x70x15mm
Material construcție	Cupru
Turație ventilator	3.500rpm
Flux de aer	27.96CFM
Zgomot ventilator	<34dBA
Performanțe	★★★☆☆

Cooler
Evercool CUW8-715



Evercool CUW8-715 este foarte asemănător cu modelul CUF-715, practic singura diferență fiind compatibilitatea cu Socket-ul 478. Procesoarele moderne de la Intel se încălzesc foarte tare şi au nevoie de cel puţin un cooler cu talpă din cupru, astfel că Evercool CUW8-715 poate reprezenta o soluţie foarte bună pentru posesorii unui procesor la 3.2GHz sau pentru overclocking.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Preţ / Garanţie	12$ / 3 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket 478
Dimensiuni ventilator	70x70x15mm
Material construcţie	Cupru
Turaţie ventilator	3.500RPM
Flux de aer	27.96CFM
Zgomot ventilator	<34dBA
Performanţe	★★★☆☆

Cooler VGA
Titan TTC-CUV2ABLD2



Titan TTC-CUV2ABLD2 este un kit complet pentru răcirea plăcilor video, care constă dintr-un radiator din cupru, un ventilator, opt radiatoare pentru chip-urile de memorie şi un tub cu pastă termoconductoare. Această soluţie se poate dovedi utilă pentru overclocking-ul plăcilor video entry-level răcite pasiv, dar nu vă aşteptaţi să transformaţi un GeForce MX 4000 într-un FX 5900.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	8.5$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni ventilator	56x56x14mm
Putere consumată	1.56W
Turaţie	4.500RPM
Debit de aer	9.59CFM
Tip ventilator	Ball bearing
Radiatoare memorii	8
Performanţe	★★☆☆☆

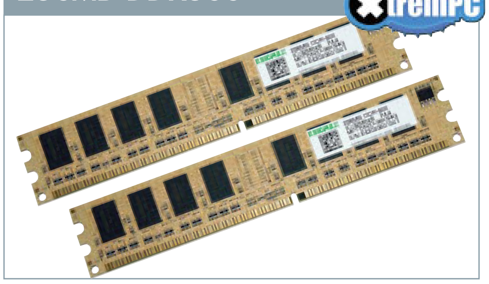
Panou control turaţie
Titan TTC-SC02



Dispozitivul Titan TTC-SC02 se montează într-un lăcaş de 5.25" şi permite ajustarea facilă a turaţiei pentru maxim trei ventilatoare, prin modificarea voltajului aplicat. Cele trei potenţiometre sunt prevăzute cu LED-uri, a căror culoare variază de la albastru la purpuriu odată cu creşterea turaţiei. Defectarea unui ventilator este semnalată atât auditiv, cât şi vizual prin culoarea roşie a LED-ului.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	14$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Montare	5.25"
Voltaj intrare	12V
Voltaj ieşire	3.75-11.37V
Curent consumat	30mA
Dimensiuni	149.5x42.5x68mm
Ventilatoare suportate	3
Performanţe	★★☆☆☆

Memorie DDR500
Kingmax 256MB DDR500



Cele două module de memorie Kingmax DDR500 au obţinut rezultate foarte bune pe o placă de bază cu chipset Intel Canterwood. Producătorul a folosit chip-uri de memorie în format TinyBGA, dispuse pe o singură faţă a modulelor de 256MB. Timing-urile setate în SPD sunt lente (3-4-4-8), dar acest dezavantaj se compensează prin frecvenţa mare de funcţionare.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers / Tornado Sistems ELKOTech România / Caro Group
Preţ / Garanţie	N/A
Detalii tehnice	
Capacitate	2x256MB
CL	3
Cachemem read	3946.1
Cachemem write	1381.5
SiSoft Sandra Int	5768
SiSoft Sandra Float	5815
Performanţe	★★★★★

Tabletă grafică
Wacom Graphire 3 Classic



Graphire 3 Classic are în comun foarte multe caracteristici cu modelul Studio XL, pe care l-am testat în XtremPC 53. Principala deosebire ţine de dimensiunea celor două tablete grafice: prima are o arie activă la nivelul standardului A6, iar cea de-a doua suportă formatul A5. Bundle-ul software este mai modest, fiind oferită doar aplicaţia Procreate Painter Classic.

Contact	
Distribuitor	MGT Educational
Telefon	021-232.88.94
Preţ / Garanţie	90€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni	210x208x17.5mm
Arie activă	127.6x92.8mm
Greutate	500g
Rezoluţie	2032lpi
Niveluri de presiune	512
Interfaţă	USB 1.1
Performanţe	★★★★☆

Sursă de alimentare
Everpower PZ400-TSDGN



Ceea ce distinge Everpower PZ400-TSDGN de alte surse este prezenţa a trei conectori externi pentru alimentarea diferitelor periferice. De asemenea, ventilatorul folosit are dimensiunea impresionantă de 150mm şi este foarte silenţios. Printre conectorii interni găsim şi doi pentru unităţi Serial ATA. Nu dispunem de monitorizare a turaţiei ventilatorului.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Preţ / Garanţie	37.8$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere	400W
Curent maxim la 12V	20A
Mărime ventilator	150mm
Conectori Molex	6
Conectori Serial ATA	2
Monitorizare ventilatoare	Nu
Performanţe	★★★☆☆

Acer Ferrari3000

Un notebook de Formula 1



NOTEBOOK-UL ACER FERRARI3000

reprezintă un simbol al cooperării dintre Acer, AMD şi Ferrari şi se remarcă în primul rând prin elemente distinctive de design, cum ar fi emblema Ferrari (căluţul cabrat) sau culoarea Rosso Corso a carcasei.

PRIMA IMPRESIE

Am fost plăcut impresionat de finisajul bun, dar mai ales de atenţia acordată de Acer detaliilor legate de design şi dotare.

PERFORMANŢE

Din punctul de vedere al rezultatelor obţinute în testele noastre, nivelul performanţelor s-a situat între mediu şi bun. Toate aplicaţiile 3D au rulat fluent la rezoluţia de 1024x768, graţie plăcii grafice ATI Mobility Radeon 9200.

PORTABILITATE

Dimensiunile şi greutatea de aproape 3kg sunt destul de mari chiar şi pentru un notebook cu ecran de 15 inch. În pachetul standard nu este inclusă o geantă pentru transport.



DOTĂRI

Capacitatea de 60GB a harddisk-ului este suficientă cerinţelor unui utilizator de notebook, în timp ce pentru back-up avem la dispoziţie o unitate optică DVDRW (multistandard). În partea frontală sunt amplasate două butoane dedicate activării/dezactivării funcţiilor Bluetooth şi IEEE 802.11g şi un card reader 4-in-1 (Secure Digital, SmartMedia, MultiMediaCard şi Memory Stick). Partea de conectare este la înălţime: Firewire, USB 2.0, modem, LAN 10/100, IEEE 802.11g şi Bluetooth.



CONCLUZIE

Acer Ferrari3000 este recomandat în special suporterilor Ferrari care îşi doresc un notebook elegant şi cu dotări de top.

Liviu Marica

Detalii tehnice

Procesor	Mobile AMD Athlon XP 2500+
Chipset	VIA ProSavage KN400
Memorie RAM	512MB DDR333
Display	15"
Rezoluţie maximă TFT	1400x1050
Rezoluţie maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	ATI Mobility Radeon 9200 128MB
HDD	60GB
Modem	Da
Reţea	10/100Mbps Fast Ethernet, IEEE 802.11g
FDD	Nu
Unitate optică	DVDRW
PCMCIA	1 Tip II
Docking station (optional)	Nu
Dimensiuni	330x272x31mm
Greutate	2.93kg
Firewire / USB 2.0	1 / 4
TV out / Conector VGA	Da / Da
Infrared port (IrDA)	Nu
Port paralel	Da
Audio	AC 97
Carcasă	Plastic
Bluetooth	Da
Baterie	Lithium-Ion 8-cell
Sistem de operare	Windows XP Home Edition

Teste autonomie

Aplicaţii 3D	1 oră şi 30 minute
Aplicaţii audio	2 ore şi 28 minute
Aplicaţii office	2 ore şi 20 minute
Test Mobile PC	1 oră şi 33 minute

Teste performanţe

SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	7002
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2912
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	1917
SiSoft Sandra 2004 Memory float	1804
SiSoft Sandra 2004 HDD	27MB/s
PC Mark04	2814
3DMark 2001 1024x768	6557

Contact

Preţ	1.849€
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Garanţie	24 luni
Web	www.tornado.ro

HP color LaserJet 3500

Viteză mare în tipărirea color



PENTRU A ADĂUGA O NOTĂ

profesională documentelor tipărite este indicat să folosim culoare în antet sau chiar în corpul textului, însă până acum eram nevoiţi să alegem imprimante laser monocrom, deoarece preţul era mai accesibil. Chiar şi atunci când partea financiară nu era o problemă şi achiziţionam o imprimantă laser color, un document era mult mai repede tipărit monocrom decât atunci când alegeam opţiunea "full color". Imprimanta laser HP color LaserJet 3500 rezolvă aceste două probleme: preţul este accesibil, iar viteza de tipărire este la fel atât pentru modul color, cât şi pentru cel monocrom: 12 pagini pe minut.

PRIMA IMPRESIE

HP color LaserJet 3500 este o imprimantă masivă, cu o greutate de 32.5kg. Recomandăm amplasarea ei la cel puţin un metru de birou, din cauza zgomotului produs în timpul printării. Chiar dacă este puţin mai silenţioasă comparativ cu alte modele laser color, zgomotul poate fi deranjant, mai ales atunci când sunteţi într-o convorbire telefonică. Este disponibilă şi varianta HP color LaserJet 3500n, ce are în plus un HP server de printare extern Jetdirect en3700 (conectarea se face prin intermediul portului USB 2.0).



TEHNOLOGII

Deoarece HP color LaserJet 3500 foloseşte tehnologia "instant-on fuser", prima pagină va fi tipărită rapid, în numai 22 de secunde, indiferent dacă imprimanta nu a mai fost folosită de mult timp şi se află în modurile "energy-saving" sau "powersave".

CONCLUZIE

HP color LaserJet 3500 este uşor de întreţinut, are un raport bun performanţe/preţ şi reprezintă o soluţie foarte bună pentru cei care doresc o imprimantă capabilă să tipărească rapid documente color.

Liviu Marica

Detalii tehnice

Frecvenţă procesor	350MHz
Memorie instalată/maximă	64MB/64MB
Format pagină	De la 98x190 la 216x356mm
Viteză tipărire monocrom	12ppm
Viteză tipărire	12ppm
Viteză tipărire mix-color	12ppm
Prima pagină monocrom	22 secunde
Prima pagină full color	22 secunde
Conectare	USB 2.0
Metodă printare	Laser
Limbaje de printare	HP JetReady 4.0
Rezoluţie color	600x600dpi
Rezoluţie monocrom	600x600dpi
Dimensiuni	500x447x467mm
Greutate	32.5kg
Nivel zgomot printare	N/A
Pagini pe lună	45.000 pagini
Capacitate totală tăvi	600 (850 cu a doua tavă opţională)
Tipărire duplex	Da (manual)

Contact

Preţ	719€
Distribuitor	Partenerii HP România
Telefon	021-222.20.72
Garanţie	12 luni
Web	www.hp.com.ro




PICTURE BY
DLP
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
Perfect vizibili, chiar dacă sunt în întuneric.
2000: 1 ultra high contrast.
Văd toate detaliile, în culori strălucitoare. Totul este clar, în tonuri naturale, contururi şi umbre perfecte. Nu pierd nici un detaliu. Negrul va fi negru. Mulţumită proiectoarelor BenQ prin excepţionala calitate a imaginii, "să vezi negru" nu mai înseamnă "să nu vezi nimic".
BenQ
Enjoyment Matters
Performance series
Mobile series
Installation series
În România prin:
ProCA
ROMÂNIA
București - Str.Turturelelor Nr.52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara - Str. Cermena Nr.22, Tel/Fax:0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanța - Str. B.P. Haşdeu Nr.73, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

HARDMAIL

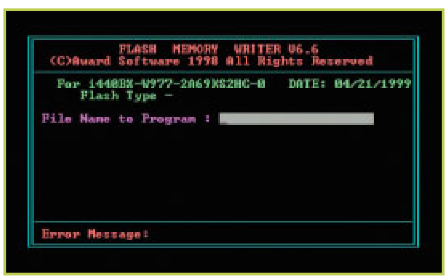
Soluţia problemelor tale tehnice

Monitoarele LCD nu se pot compara încă cu mai vechile CRT-uri (Cathod Ray Tube) în ceea ce priveşte calitatea imaginii în aplicaţiile foarte pretenţioase cu numărul de cadre pe secundă. Cu toate acestea, sunt foarte aproape de a atinge performanţa menţionată.

››› UPDATE DE BIOS CU PROBLEME ›››

Autor: Mihai Florea

Am următoarea configuraţie: AMD Duron la 1.3GHz, video 32MB Riva TNT2 m64 cu 128MB RAM. Am vrut să fac un update la BIOS şi mi-a dat eroare. Mi-a zis să-l restartez, l-am restartat şi nu mi se mai aprinde monitorul şi nici nu se aude zgomot de funcţionare de la harddisk. Este de la placa video? Sau de la BIOS? Am verificat placa video să văd dacă e pusă bine în slot şi este bine montată. O rescriere de BIOS rezolvă această problemă?



XtremPC: După descrierea ta, mai mult ca sigur este de vină BIOS-ul pentru ceea ce ţi se întâmplă. Deşi din spusele tale nu reiese ce s-a petrecut la încercarea de update de BIOS, se pare că update-ul nu a reuşit, sistemul refuzând acum să se iniţializeze. Este posibil să fi scris o versiune nepotrivită de BIOS. Plăcile de bază mai vechi nu anunţă utilizatorul despre incompatibilitate. În acest caz, va trebui să încerci să faci rost de o placă de bază identică pentru a reuşi să o mai porneşti pe a ta. Încearcă totuşi să rescrii BIOS-ul (cu versiunea corectă de la producătorul plăcii tale de bază) pentru că s-ar putea să fie posibil şi problema ta să se remedieze.

››› INTREBARI DESPRE MONITORUL LCD ›››

Autor: Norbert Kraft

M-a impresionat în special testul de monitoare LCD (desigur, gândul mi-a rămas la Samsung 172X). Am şi eu câteva întrebări legate de acest produs.
1. E bun pentru jocuri? (Far Cry, Anarchy Oline, CounterStrike). În special jocuri cu foarte multe efecte speciale, de ultimă generaţie. 2. Ţinând cont că am o placă Leadtek GeForce FX 5900 Ultra şi că rulez cam toate aplicaţiile în 1280x1024, "ţine" monitorul tot timpul această rezoluţie?



XtremPC: Monitoarele LCD nu se pot compara încă cu mai vechile CRT-uri (Cathod Ray Tube) în ceea ce priveşte calitatea imaginii în aplicaţiile foarte pretenţioase cu

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: PLACI DE SUNET/SISTEME AUDIO

SB Live 5.1 Digital

Am achiziţionat placa mai sus menţionată şi am o problemă. Dacă ascult muzică (de pe harddisk) şi în acelaşi timp vreau să copiez sau să instalez ceva de pe CD-ROM, mi se sacadează muzica. Aceeaşi problemă am avut-o şi cu placa de sunet integrată pe placa de bază, ALC650, dar care s-a rezolvat cu un update de driver.
M-am uitat pe site la Creative şi nu au un driver mai nou ca cel de pe CD-ul plăcii mele. Există vreo rezolvare? *dion*

Problema asta am întâlnit-o şi eu la 8RDA3i. Soluţia este puţin mai complicată. S-a întâlnit la mai multe sisteme cu nForce2. Trebuie să instalezi manual driver-ul IDE In the Box din setul nForce 3.13. Calea lui e ceva de genul: C:\NVIDIA\nForceWin2KXP\3.13\IDE\WinXP\ITB\, şi instalezi folosind INF-ul de acolo, la Device Manager făcând Update Driver la IDE Controller. *Ogre*|NsaN3*

Mersi. O să încerc. Am instalat driver-ul luat de pe KXproject şi problema a dispărut. *dion*

Da. Cu driverii KX dispare. Şi eu am observat asta. Dar eu vroiam EAX în jocuri. Aşa că am căutat soluţia mai departe, şi aceasta este într-adevăr driver-ul In the Box. *Ogre*|NsaN3*

FORUM: HDD

Problemă cu harddisk-ul

Îmi poate explica şi mie cineva în vreun fel fenomenul următor? Se dă un sistem oarecare cu un hard de 40GB Maxtor/7200rpm slim şi WinXP Professional instalat. Toate bune şi frumoase, până în momentul în care am constatat că nu se mai aude decât o singură boxă. Scot placa de sunet, care nu era bine înfiptă în PCI-ul ei, şi îi schimb slotul. La pornirea calculatorului, surpriză... îmi afişează că nu mai are de unde să booteze. Scot harddisk-ul, îl pun pe alt calculator şi îmi vede partiţiile, dar partiţia mea de Windows mi-o arăta ca fiind neformatată. Ciudat. Am formatat-o şi am reinstalat Windows-ul, iar acum pare să meargă bine. Bad-uri nu are. Mulţumesc. *Boizon*

S-ar putea ca atunci când ai schimbat slotul de la audio, placa de bază să se fi încurcat şi să nu îţi mai fi văzut HDD-ul; asta depinde de ce placă de bază ai; dacă nu e de la asta, ar mai putea fi de vină Windows-ul; depinde când îţi dădea eroarea de boot; la pornire sau când, în mod normal, ar fi intrat în Windows... Ai spus că pe alt calculator nu îţi vede partiţia cu XP; asta poate fiindcă ai dat să treacă pe NTFS HDD-ul când ai băgat XP-ul şi calculatorul pe care ai testat HDD-ul avea 95/98/Me sau cine ştie ce; totuşi, nu prea avea cum să se întâmple nici una din ce ai spus tu doar din cauza plăcii audio. *viktolas*

Păi... placa de bază e un Gigabyte cu Intel 815EP Solano. Eroarea de boot o dă exact la pornire, se restartează într-una... Partiţia mea de Windows e FAT32. Şi calculatorul pe care am pus harddisk-ul are tot XP. Oricum, nici eu nu m-am gândit că ar fi de la placa audio. *Boizon*

E de la placa de bază; mai exact, de la BIOS; asta se putea rezolva ori prin a scoate HDD-ul şi a-l pune la loc, ori prin a da reset de BIOS; probleme o să ai când vei schimba placa video sau altele; o să dai la reset-uri de BIOS de ai să înnebuneşti până o să îşi revină; aceeaşi problemă o au şi unele plăci de bază Matsonic. *viktolas*

numărul de cadre pe secundă. Cu toate acestea, sunt foarte aproape de a atinge performanța menționată. La valori ale timpului de răspuns (rise+fall) mai mici de 25 de milisecunde nu se mai face remarcat efectul de "întârziere", specific acestor ecrane, care este supărător în astfel de jocuri. Unii mai observă diferența, alții nu. Cât despre rezoluția de care vorbești, aceasta este rezoluția standard pentru monitoarele LCD cu diagonala de 17 și 19 țoli, deci evident că va "ține".

››› OVERCLOCKING-UL SI RACIREA ›››

Autor: **Ştefan Ungureanu**

Am un procesor Barton 2800+, cooler Titan D5TBGCU35, placă de bază ABIT NF7-s v 2.0, 512MB DDR KingMax, Gecube Radeon 9600 XT Extreme și sistem de operare Windows XP Pro. Am ridicat frecvența procesorului de la 1083MHz la 2250MHz (prin modificarea FSB-ului de la 166 la 180) și voltajul de la 1.65 la 1.75V. Problema este că atunci când rulez o aplicație 3D temperatura procesorului ajunge la maxim 75 de grade, iar minim pe la 65-68 grade. Când setez opțiunile default ale procesorului, temperatura acestuia se situează pe la 55-60 grade maxim. Credeți că cooler-ul meu este prea slab pentru a putea face față overclocking-ului procesorului? Dacă da, ce cooler ar trebui să-mi cumpăr pentru a avea o temperatură și un nivel de sunet normale?



XtremPC: **Se știe că procesoarele AMD Barton sunt dintre cele mai reci procesoare, iar cooler-ul folosit de tine este unul cât de cât potrivit pentru răcirea sa, deci am spune că de vină se poate să fie și aglomerația din carcasă. Desigur că înainte de toate va trebui să te asiguri că cooler-ul tău este bine montat (pastă suficientă, radiator curat etc.). Însă pentru un overclocking reușit trebuie asigurată și o ventilație corespunzătoare în interiorul carcasei, deoarece totul se încălzește în jurul procesorului (memorii, chipset, căldura de la placa video, sursa de alimentare). Încearcă deci să ai ori carcasa deschisă, ori ventilatoare suplimentare pentru un airflow în carcasă. Ai putea să achiziționezi și un alt cooler, de preferat unul de cupru și cu ventilator cu turație mare, dar variabilă, altfel te va scoate zgomotul afară din casă.**

››› USB CU PROBLEME ›››

Autor: **Cristi Schiller**

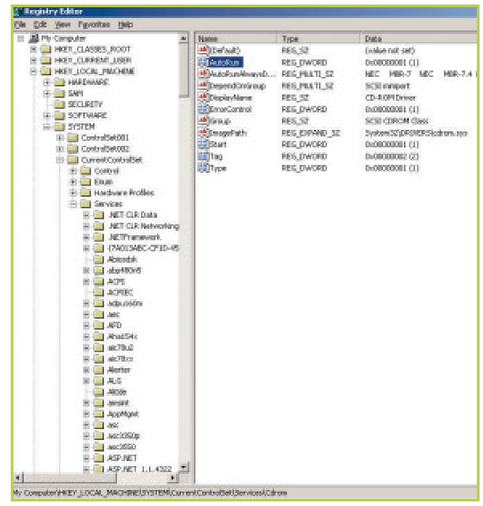
Am un computer Celeron 2000A, placă de bază Gigabyte 8sq800, 512MB DDR 333, placă video ATI Radeon 9600 și Windows XP cu SP1. Am o cameră digitală Mustek MDC 3000 și de un timp (nu mai țin minte exact momentul), când descarc poze de pe ea, îmi apare ecranul albastru cu eroarea BUG_CODE_USBDRIVER. Nu știu ce să mai fac. Pe alte calculatoare funcționează perfect, numai la mine nu.

XtremPC: **Necazul tău vine din faptul că sistemul de operare are o problemă cu driver-ul USB. Nu ne-ai spus dacă simptomele descrise se manifestă și în cazul altor dispozitive USB folosite. Şi într-un caz, și în celălalt însă, cred că va trebui să reinstalezi driver-ul USB al sistemului de operare. Este posibil ca funcționarea acestuia să fi fost alterată în vreun fel de alte dispozitive sau programe instalate ulterior (de când spui că se manifestă problema). Înainte de a face asta încearcă totuși cu software-ul camerei, să vezi dacă la descărcarea prin intermediul său face aceleași probleme.**

››› SETAREA AUTOPLAY IN REGISTRI ›››

Autor: **Ştefan Dinescu**

Am un calculator recent cumpărat: procesor AMD Athlon XP 1800+, video GeForce2 MX400, 128 MB RAM și două harddisk-uri (cel de la calculatorul vechi, de 10GB, și unul nou de 40GB). Calculatorul mi-a venit dotat cu un CD-ROMLG la 52X (nu țin minte numele complet). La început, am avut Windows 98 SE, dar după vreo două luni mi-am instalat singur Windows XP Professional. De atunci, orice CD bag în CD-ROM nu mai merge cu autorun (în caz că are). Dacă intru în Windows Explorer și dau clic pe f: (CD-ROM-ul), îmi vede CD-ul normal; am și Virtual CD 4 și îmi face aceeași problemă. Ce pot să fac?



XtremPC: **Problema ta se poate rezolva simplu, dacă spui că CD-ROM-ul funcționează normal, și doar autoplay-ul nu își mai face datoria. Este posibil, din motive diverse și pe căi nebănuite, ca această funcție să fie dezactivată. În acest caz, tot ce trebuie să faci este să o activezi la loc. Pentru a face asta rulează editorul de regiștri (Start-Run-regedit) și caută următorul director: HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/ CurrentControlSet/Services/CDRom. Aici ar trebui să găsești o cheie intitulată AutoRun. Atribuie valoarea 1 acestei chei pentru a beneficia de această opțiune sau valoarea 0 pentru a o dezactiva. Evident că și Virtual CD 4 face aceeași problemă, întrucât dacă opțiunea este dezactivată din Windows, ea se aplică tuturor unităților, reale și virtuale.**

Ionuț Adrian Boicu

TOPDVD+RW

		Verdict	Notă citire CD	Notă scriere CD	Notă citire DVD	Notă scriere DVD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1 Pioneer DVR-A07XLA	9.91	8.69	13.32	8.04	11.24	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	134€	XPC54
	2 LG GSA-4081B	9.80	7.07	10.27	8.94	13.38	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, DVD-RAM: 3X, IDE	123€	XPC53
	3 TEAC DV-W58D	9.73	8.75	13.31	8.08	11.20	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	168$	XPC53
	1 Plextor PX-708A	8.65	9.38	9.39	8.90	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	211.3$	XPC49
	2 MSI DR8-A	8.60	9.59	8.66	9.07	7.45	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	106.7€	XPC51
	3 Lite-On LDW-411SX	8.56	9.18	9.66	9.44	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, USB 2.0	155€	XPC51
	4 Lite-On LDW-411S	8.54	8.93	9.83	9.40	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	95€	XPC49
	5 Lite-On LDW-811S	8.50	9.03	9.73	9.34	7.31	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	118€	XPC50
	6 ASUS DRW-0402P/D	7.81	7.79	7.79	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	105€	XPC49

TOPSOCKETA

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1 ASUS A7N8X-E Deluxe/WIFIB-EAY	5.490	2.711	2.708	0.071	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Firewire, S-ATA RAID	137.5$	XPC52
2 EPoX EP-8RDA3I	5.489	2.719	2.725	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	72$	XPC49
3 ECS N2U400-A	5.455	2.700	2.711	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	63.6$	XPC49
4 EPoX EP-8RGMI	5.428	2.697	2.686	0.045	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, placă video	78$	XPC49
5 ABIT AN7	5.403	2.665	2.681	0.060	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Firewire, Serial ATA	106.74€	XPC51
6 ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY	4.991	2.502	2.439	0.050	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, placă video	102$	XPC50
7 EPoX EP-8KRAI	4.964	2.400	2.511	0.052	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	63.2$	XPC51
8 Albatron KX600	4.958	2.520	2.395	0.043	KT600, DDR400, 6 USB 2.0	63$	XPC53
9 Soyo SY-KT600 Dragon Plus	4.880	2.442	2.393	0.054	KT600, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	78$	XPC49
10 ECS KT600-A	4.819	2.424	2.345	0.048	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	44.8€	XPC50
11 Soyo Dragon SY-K7VMP	4.231	1.795	2.385	0.050	VIA KM400, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, 2 Firewire, placă video	73$	XPC50
1 Gigabyte GA-7N400 Pro 2	1.580	0.780	0.733	0.067	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119$	XPC47
2 Albatron KX18D Pro II	1.576	0.783	0.733	0.060	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47
3 ASUS A7N8X Deluxe	1.575	0.781	0.733	0.061	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	117.6$	XPC47
4 Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188$	XPC45
5 Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	100$	XPC41

TOPSOCKET478

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1 DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
	2 EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
	3 EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	108.3$	XPC48
	4 Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
	5 ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
	6 ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	102.6$	XPC49
NOU	7 Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8€	XPC54
	8 Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	79.9$	XPC48
	9 Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
NOU	10 MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, S/PDIF	97.4€	XPC54
	11 ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140$	XPC49
	12 Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
	13 ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	85.2$	XPC48
	14 Acorp 4848P-11	6.421	3.206	3.169	0.046	I848P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	66.5$	XPC53
	15 Acorp 4S648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	56.6$	XPC48
	16 ASUS P4R800-VM	6.086	3.056	2.980	0.050	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, S/PDIF, Lan	94$	XPC53
NOU	17 Sapphire Axion 1024-AA26L-06-SA	5.713	3.084	2.582	0.047	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	78€	XPC54

foarte bun · bun · satisfăcător · slab · foarte slab

UMFLĂ POTUL!

Quartz computer

PREMIUL 1
KWORLD
USB 2.0 Combo TV Box
Tuner TV extern, USB 2.0, MPEG-1, MPEG-2, funcţionează şi fără PC



PREMIUL 3
5x
V-STREAM
Xpert TV-PVR PCI
Tuner TV, PCI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 (5 premii)

PREMIUL 2
5x
V-STREAM
Xpert TV-PVR USB 2.0
Tuner TV extern, USB 2.0, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 (5 premii)





V-STREAM
KWORLD COMPUTER CO.,LTD

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de Quartz Computer
www.quartz.ro

Termenul limită al concursului este 4 iunie 2004 data poştei
Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 56 al revistei XtremPC

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TOP TV TUNER

	Produs	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	75.9€	XPC53
2	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
3	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	64.9€	XPC53
4	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53
5	ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	92	80	Conectare PCI, Philips SAA7134HL	67$	XPC53
6	V-Stream Xpert TV-PVR 883	90.75	95	90	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23883-19	41.5$	XPC53
7	Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe	90.45	93	90	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	53.9€	XPC53
8	AverMedia AverTV GO 007	89.50	94	90	90	90	85	80	Conectare PCI, Philips SAA7130HL	37.3$	XPC53
9	Prolink PixelView Play TV Pro	85.80	85	81	90	90	89	80	Conectare PCI, Conexant 878A	39$	XPC53

TOP PLĂCI VIDEO

		Produs	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
Nou	1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	519$	XPC54
	2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	379€	XPC53
	3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	479$	XPC50
Nou	4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492$	XPC54
Nou	5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€	XPC54
	6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
	7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	417€	XPC50
	8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	463€	XPC51
Nou	9	Sapphire Radeon 9800XT	6.764	2.313	4.365	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	525$	XPC54
	10	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	479$	XPC50
Nou	11	Gigabyte GV-R98P128D	6.419	2.175	4.154	0.090	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	325$	XPC54
Nou	12	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate	6.407	2.177	4.155	0.075	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	510$	XPC54
Nou	13	Inno3D GeForce FX 5900 XT	6.056	1.952	4.014	0.090	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	220$	XPC54
	14	Gigabyte GV-N59X128D	6.048	1.919	4.039	0.090	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	190€	XPC53
	15	Palit Daytona GeForce FX 5900	6.031	1.844	4.127	0.060	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9$	XPC48
Nou	16	PNY Verto GeForce FX 5900 XT	6.005	1.942	4.003	0.060	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	200€	XPC54
	17	Hercules 3D Prophet 9800	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC49
	18	Club3D CGN-308TVD	5.327	1.760	3.477	0.090	FX 5800, 128MB DDR2, chipset/memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	287.11€	XPC53
Nou	19	Leadtek A360 Ultra TDH DDR3	4.624	1.558	2.970	0.095	FX 5700 Ultra, 128MB DDR3, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	169€	XPC54
Nou	20	Inno3D GeForce FX 5700 Ultra	4.600	1.549	2.961	0.090	FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI	207.3$	XPC54
Nou	21	Point of View FX5700 Ultra	4.593	1.550	2.963	0.080	FX 5700 Ultra, 128MB DDR2, chipset/memorie: 475/900MHz, TV Out, DVI	199$	XPC54
	22	GeCube Radeon 9600 XT Extreme	4.239	1.466	2.693	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/700MHz, TV Out, DVI	181.5€	XPC51
	23	Hercules All-In-Wonder 9800 SE	4.124	1.494	2.515	0.115	Radeon 9800 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI	189€	XPC49
	24	ASUS Radeon 9600 XT	4.082	1.402	2.565	0.115	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI	182.97$	XPC49
	25	Sapphire Ultimate Radeon 9600XT	4.048	1.397	2.567	0.085	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI	245$	XPC53
Nou	26	Gigabyte GV-R96P128D Ultra	4.041	1.399	2.552	0.090	Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI	171.7$	XPC54
Nou	27	GeCube Radeon 9600 XTG	3.982	1.385	2.511	0.085	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI	169.5€	XPC54
Nou	28	Gigabyte GV-N57128D	3.853	1.290	2.473	0.090	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI	144€	XPC54
	29	Leadtek A360 TD MyVIVO 128MB	3.837	1.266	2.456	0.115	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, VIVO, DVI	146€	XPC51
Nou	30	ABIT Siluro FX5700-E	3.826	1.285	2.462	0.080	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI	142€	XPC54
Nou	31	Galaxy Zeus 5700	3.819	1.287	2.462	0.070	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, TV Out, DVI	154$	XPC54
	32	ABIT Siluro FX 5600 Ultra DT	3.817	1.152	2.584	0.080	FX 5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC48
	33	Club3D All-In-Wonder 9600 Pro	3.781	1.256	2.405	0.120	Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/650MHz, VIVO, TV, FM	290$	XPC53
	34	GeCube GC-R96XT-C3	3.595	1.277	2.238	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI	148.5€	XPC51
	35	ASUS V9570 TD	3.590	1.196	2.293	0.100	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/500MHz, TV Out, DVI	164$	XPC52
Nou	36	Leadtek A360 TDH MyVIVO 256MB	3.573	1.196	2.262	0.115	FX 5700, 256MB DDR, chipset/memorie: 425/500MHz, DVI, VIVO	157€	XPC54
Nou	37	Sapphire Radeon 9600XT 256MB	3.488	1.258	2.171	0.060	Radeon 9600 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI	225$	XPC54
	38	Inno3D Personal Cinema FX 5600	3.293	1.017	2.156	0.120	FX 5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, tuner TV, DVI	227.2$	XPC48
Nou	39	GeCube Radeon 9600 Pro Light Encore	2.951	1.038	1.833	0.080	Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/400MHz, TV Out, DVI	111.5€	XPC54
	40	Palit Daytona GeForce FX 5600	2.796	0.907	1.834	0.055	FX 5600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	141$	XPC48

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

hobby



Ionuţ Popa

CAT FOLOSIM DIN CAT PLATIM

Noile tehnologii nu ajung întotdeauna în viaţa de zi cu zi.

Parcă ieri a fost clipa în care am cumpărat primul meu telefon mobil. Nu pot spune că aveam nevoie disperată de el la acel moment, ci mai degrabă toată lumea avea unul, deci şi subsemnatul trebuia să se conformeze majorităţii. Evident, mi-am întocmit în minte o listă de caracteristici de urmărit şi lucruri ce nu puteau fi trecute cu vederea. Printre acestea am trecut accesul WAP şi alertarea prin vibraţii. Dacă despre cea din urmă pot spune că este de real folos în viaţa de zi cu zi, nu acelaşi lucru pot spune despre accesul WAP. Nici în acest moment nu ştiu cum se foloseşte acesta, nu din cauza complexităţii, ci din cauza lipsei de interes. În momentul de faţă WAP-ul nu mai este de actualitate, fiind înlocuit de tehnologii mai performante.

Cazul accesului WAP de pe telefonul mobil este doar un exemplu de tehnologie nefolositoare în 99% din cazuri pe care, la un moment dat, ne-am dorit-o foarte mult. Astfel, oricine se gândeşte la lucrurile cumpărate de-a lungul timpului poate vedea cum a luat decizii bazate şi pe funcţii pe care nu le-a folosit niciodată. Nici tehnologia de comunicare fără fir Bluetooth nu are o soartă mai bună decât cea a WAP-ului. Avantajele în momentul apariţiei, precum raza de acţiune mărită comparativ cu standardele concurente, securitatea ridicată şi rata de transfer sunt acum inferioare standardului Wireless 802.11a/b/g. Preţul dispozitivelor Bluetooth este şi în acest moment prea mare, comparat cu celelalte standarde de comunicare fără fir. Problemele de securitate semnalate la telefoanele Nokia ce suportă Bluetooth nu au făcut decât să întărească ideea că avem de-a face cu un standard învechit.

Tehnologiile actuale au nevoie de susţinerea unor firme puternice pentru a avea succes, tehnologia în sine nefiind aşa de importantă. Un bun exemplu în acest sens îl constituie procesoarele AMD pe 64 biţi pentru segmentul desktop, pe care gigantul Microsoft a anunţat că le va susţine prin lansarea unui sistem de operare care va fi avantajat de instrucţiunile pe 64 biţi. Deşi noile procesoare sunt disponibile din septembrie 2003, sistemul de operare Microsoft încă nu şi-a făcut simţită prezenţa. Totuşi, acest lucru nu a afectat vânzările AMD, deoarece suportul Microsoft este foarte important, iar performanţele la nivelul concurenţei au făcut ca mulţi să se îndrepte către AMD. Un alt factor important al succesului AMD îl constituie natura umană, practic oricine are de ales între două produse similare ca preţ şi performanţă va alege pe cel ce oferă ceva în plus, în cazul nostru tehnologia AMD64.

Totuşi, îndesarea de noi tehnologii în produse nu este un lucru rău atâta timp cât preţul este acelaşi cu cel pe care l-a avut generaţia anterioară la lansare (numai că în unele cazuri, cum este domeniul telefoanelor mobile, nu găsim produse performante fără facilităţi în plus). Această politică este adoptată de mult timp de producătorii din domeniul IT, auto, electronice de larg consum etc. Tendinţa generală este aceea de a integra cât mai multe funcţii într-un produs pentru a oferi un avantaj în faţa concurenţei.

Încercarea producătorilor de a ne impune noi tehnologii nu trebuie privită ca un lucru rău atâta timp cât ştim la ce să ne uităm în momentul în care cumpărăm ceva şi nu ne lăsăm amăgiţi de o serie de facilităţi pe care, probabil, nu le vom folosi niciodată.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

ÎNGRIJORĂRI FONDATE

Ameninţări la adresa securităţii IT

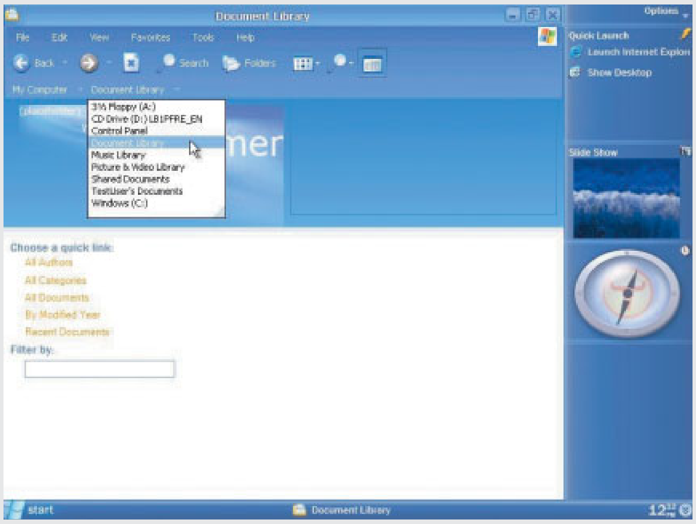
Computing Technology Industry Association a dat recent publicităţii un sondaj care a avut în vedere securitatea IT şi principalele ameninţări la adresa acesteia. Aproximativ 900 de organizaţii au fost interogate în legătură cu cele mai importante 15 pericole. 36,8% dintre cei chestionaţi (cu 11,8% mai mult decât cu un an în urmă) au declarat că în ultimele şase luni au fost victime ale cel puţin unui atac asupra browser-ului web. Dacă primele mijloace de propagare a viruşilor au fost reprezentate de dischete şi CD-uri, urmate de e-mail şi mesageria instant, se pare că pe viitor browserele vor fi cele mai expuse la atacuri de acest gen.

SURPRIZA LUI BILL GATES

O nouă versiune de test a lui Longhorn

Bill Gates a dat publicităţii, de curând, noi amănunte referitoare la viitorul sistem de operare, Longhorn. Cu ocazia evenimentului ITxpo organizat în San Diego, California (28 martie-1 aprilie 2004), preşedintele Microsoft a afirmat că în decursul acestui an va fi lansată o versiune alfa actualizată. În legătură cu lansarea oficială a lui Longhorn, Bill Gates a afirmat că anul 2006 este o dată realistă, dar că această lansare nu este strict legată de o anumită dată, deoarece mai sunt de rezolvat anumite aspecte tehnologice.

Preşedintele Microsoft a evitat să comenteze posibila neincludere a lui Windows Media Player în cadrul viitorului sistem de operare, ca urmare a deciziei Uniunii Europene.



ALTE NECAZURI PENTRU MICROSOFT

Amendă record

Comisia Europeană, organul executiv al Uniunii Europene, a amendat Microsoft cu peste 600 milioane de dolari pentru încălcarea legii privind concurenţa pe piaţa sistemelor de operare pentru PC-uri pentru a obţine avantaje pe cea a serverelor şi playerelor multimedia. Totodată, Microsoft a fost obligată ca în termen de 90 de zile de la data pronunţării sentinţei să ofere o variantă a sistemului său de operare fără Windows Media Player. Ca răspuns, gigantul din Remond a oferit o alternativă în care, pe lângă propriul software, sistemul Windows să fie livrat cu trei media playere concurente instalate.



CONCURENŢA SE-NTEŢEŞTE

Un nou motor de căutare



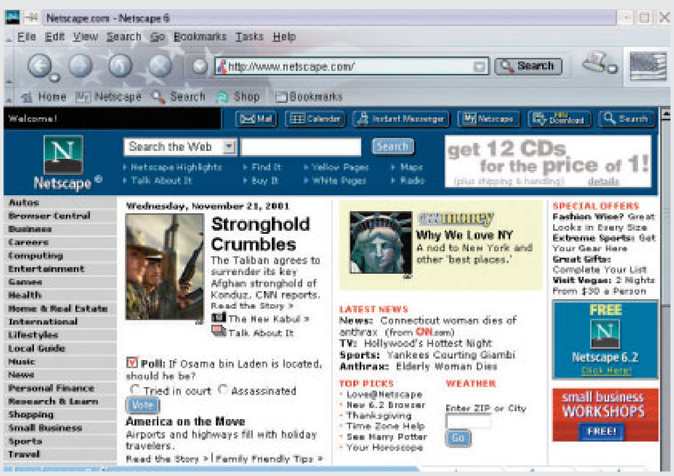
După şapte luni de dezvoltare, A9.com, o unitate independentă din cadrul companiei Amazon, condusă de Udi Manber, fost "chief technology architect" la Yahoo, a lansat o variantă de test a propriului motor de căutare. Serviciul este disponibil atât clienţilor actuali, cât şi celor care se vor abona de acum încolo şi le permite acestora să navigheze printre rezultatele căutării, să afle informaţii despre cărţi, să salveze şi să vizualizeze ulterior rezultatele căutării. Ca orice motor de căutare modern, şi A9.com pune la dispoziţia utilizatorilor un toolbar care facilitează, printre altele, blocarea reclamelor de tip pop-up.

AOL ÎŞI ÎNTOARCE FAŢA SPRE NETSCAPE

Planuri pentru revitalizare

Compania americană AOL plănuieşte să revitalizeze Netscape, unul din cele mai populare browsere web. Jeremy Liew, managerul general al Netscape.com, a postat un anunţ pe Internet prin care face cunoscut faptul că se caută candidaţi pentru dezvoltarea browser-ului cu acelaşi nume.

Prima versiune Netscape a fost lansată în 1994 şi a fost multă vreme principalul rival al Internet Explorer. După achiziţionarea sa de către America On Line, în 1998, din ce în ce mai puţine resurse (incluzând aici atât numărul programatorilor, cât şi fondurile) au fost alocate pentru dezvoltarea browser-ului.



EFECTUL MICROSOFT ASUPRA CONCURENŢEI

Lindows a devenit Linspire

Ca urmare a presiunilor exercitate de către Microsoft, compania Lindows a decis să schimbe numele sistemului de operare cu acelaşi nume în Linspire. Cu aceeaşi ocazie, şi site-ul oficial, care reprezintă principala destinaţie a celor care doresc să achiziţioneze acest sistem de operare, a devenit www.linspire.com. Decizia schimbării numelui a venit ca urmare a hotărârii unui judecător de a refuza oprirea derulării în Europa a unui proces intentat de Microsoft. Numele companiei va fi în continuare Lindows, a declarat Michael Robertson, iar pe teritoriul Statelor Unite produsul va fi comercializat sub aceeaşi denumire ca şi înainte. În ceea ce priveşte conţinutul, Linspire oferă facilităţi similare proiectului original.

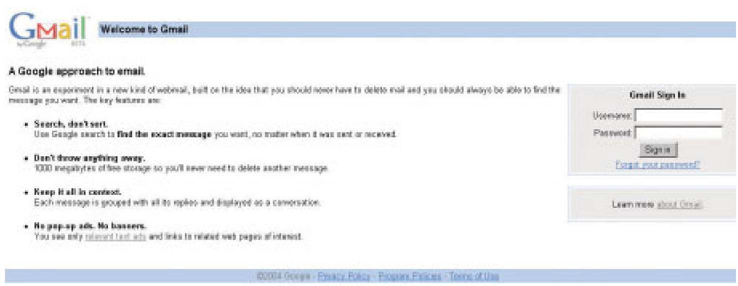


SURPRIZELE CONTINUĂ

Google lansează un serviciu de web-mail

Cel mai popular motor de căutare va lansa un serviciu gratuit de web-mail care va permite utilizatorilor să efectueze căutări prin mesajele stocate pe server. Serviciul se află deocamdată în perioada de testare pe parcursul căreia va fi oferit unui număr redus de utilizatori special selectaţi. Noul concurent pentru Yahoo şi Hotmail se numeşte Gmail şi, spre deosebire de acestea, care pun la dispoziţia utilizatorilor 4MB, respectiv 2MB, va oferi 1GB. Finanţarea serviciului se va face prin afişarea unor link-uri publicitare referitoare la conţinutul mesajelor.

Deşi încă în fază de test, serviciul gratuit de web-mail de la Google întâmpină deja piedici. Senatoarea de California Liz Figueroa a declarat că va elabora un proiect de lege pentru blocarea Gmail ca urmare a temerilor legate de încălcarea intimităţii. Acest aspect este legat de faptul că Gmail va scana automat mesajele primite în vederea plasării reclamelor în funcţie de conţinut. Nici Europa nu va rămâne pasivă la iniţiativa Google, fiind cunoscut faptul că legile referitoare la intimitatea persoanei sunt mai stricte pe bătrânul continent decât în Statele Unite. O serie de organizaţii au înaintat deja o plângere guvernului britanic, în care se afirmă că Gmail, prin faptul că nu permite utilizatorilor să îşi şteargă permanent mesajele, încalcă mai multe legi comunitare.



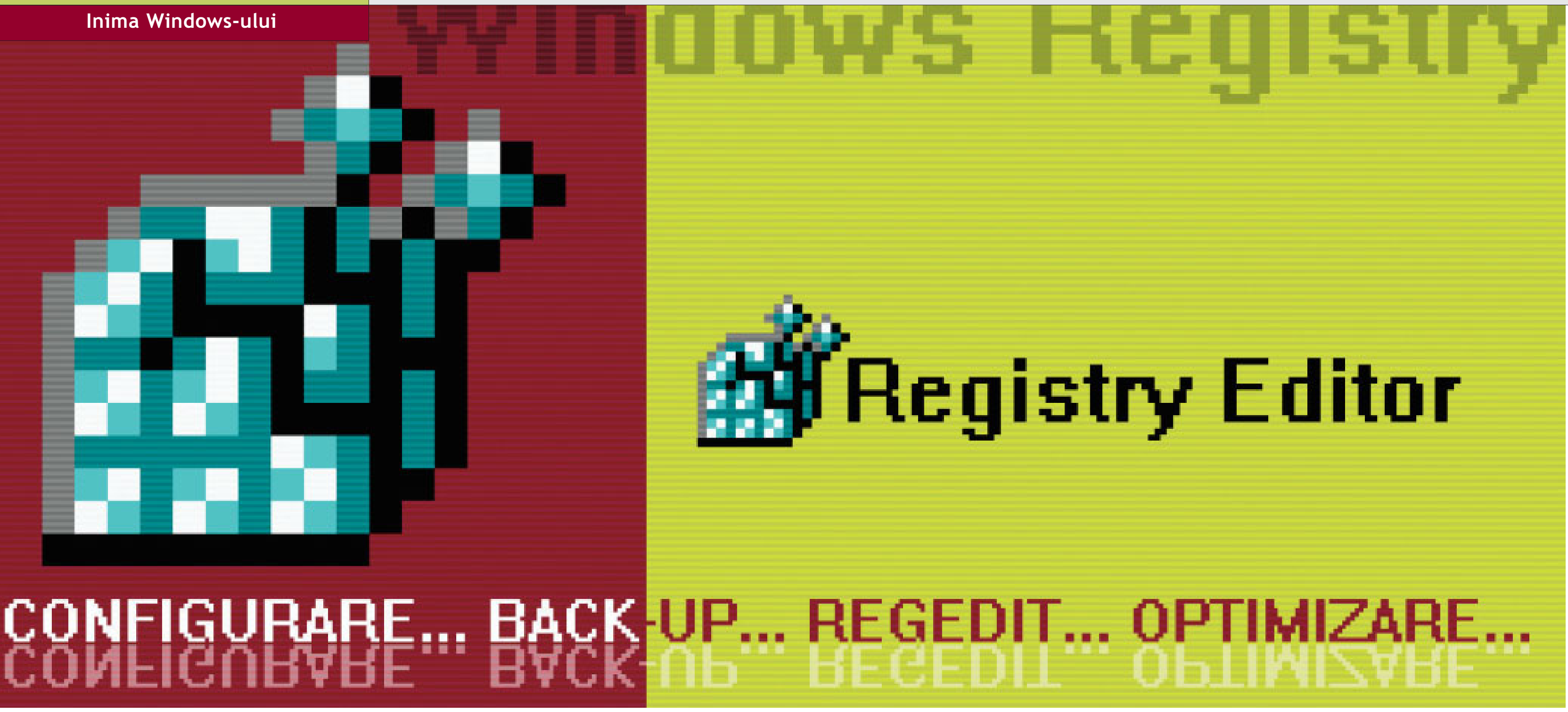
O NOUĂ CONSOLĂ

N-Gage QD intră în arenă



Nokia a lansat un nou dispozitiv din seria platformelor N-Gage, denumit N-Gage QD. Printre noutăţile pe care le aduce se numără slotul multimedia MMC, care permite schimbarea cardului fără a fi necesară oprirea dispozitivului, o baterie cu durată de viaţă mai lungă, un control mai bun al tastelor în timpul jocului, un ecran mai luminos şi mai multe funcţii specifice telefoanelor inteligente. Noua aplicaţie N-Gage Arena le permite utilizatorilor să se conecteze la comunitatea mondială a amatorilor de jocuri prin reţelele de telefonie GPRS sau să participe, prin intermediul tehnologiei Bluetooth, la jocuri multiplayer, jucătorii aflându-se la o distanţă de maxim 10 metri unii de alţii. Una dintre cele mai importante modificări o reprezintă reamplasarea microfonului şi a difuzorului astfel încât devine posibilă folosirea pe post de telefon în poziţia obişnuită.

Alte facilităţi incluse de N-Gage QD sunt: posibilitatea de a descărca şi instala aplicaţii din seria 60, agendă personală, browser XHTML şi e-mail.



INIMA WINDOWS-ULUI

MISTERELE REGISTRILOR

Regiştrii din Windows reprezintă pentru mulţi utilizatori un loc interzis, în care se feresc să pătrundă fie din necunoştinţă, fie de frica erorilor ce pot să apară în urma modificărilor aduse.

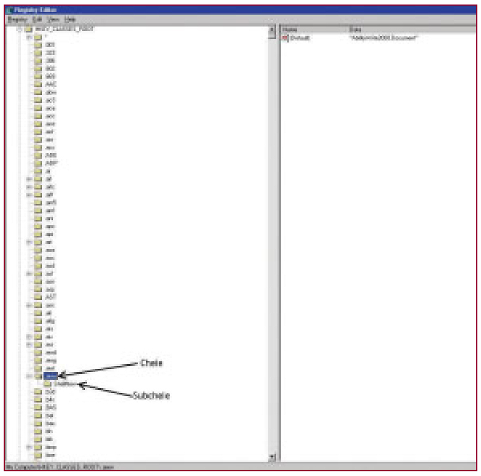
REGIŞTRII REPREZINTĂ O BAZĂ DE DATE ÎN care Windows memorează anumite setări legate de programele instalate, componentele hardware şi opţiunile utilizatorilor. Orice modificări aduse, spre exemplu, extensiilor asociate sau setărilor din Control Panel sunt automat operate şi salvate în regiştri. În afară de acestea, aici sunt stocate o mulţime de opţiuni ascunse la care utilizatorul nu are acces în mod obişnuit, prin intermediul interfeţei sistemului de operare sau al aplicaţiilor respective. Motivul este unul destul de simplu şi în acelaşi timp logic: modificarea acestor înregistrări în necunoştinţă de cauză poate duce la funcţionarea improprie a sistemului de operare.

La baza regiştrilor stau o serie de fişiere care diferă ca denumire şi localizare în funcţie de versiunea sistemului de operare. Windows 95 şi 98 conţin în directorul rădăcină (C:\Windows) două fişiere: "user.dat" şi "system.dat". În plus, Windows Me mai stochează şi fişierul "classes.dat". În cazul lui Windows XP, regiştrii sunt compuşi din mai multe fişiere stocate în subdirectorul C:\Windows\System32\Config.

STRUCTURĂ

Regiştrii sunt structuraţi în şase mari categorii, care, la rândul lor, sunt împărţite în chei şi subchei. La fel ca în Windows Explorer, cheile corespund directoarelor şi sunt afişate în partea stângă a ferestrei, în timp ce înregistrările apar în dreapta.

Prima dintre ele este "HKEY_CLASSES_ROOT". Aceasta conţine setări legate de extensiile fişierelor şi de asocierile acestora, de pictogramele asociate tipurilor de fişiere, de opţiunile afişate de meniul contextual în funcţie de tipul fişierului. De asemenea, această categorie mai este utilizată pentru procesarea

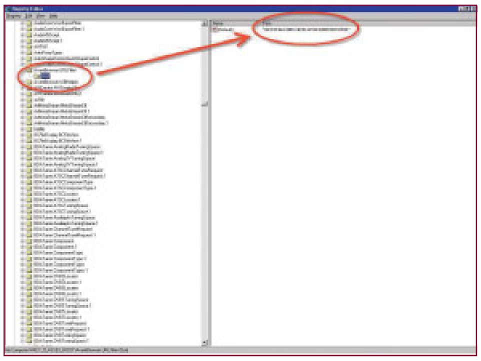


mai uşoară a informaţiei pe parcursul instalării şi rulării programelor. Cheile care sunt introduse în regiştri cu ocazia instalării unui program conţin o subcheie deosebit de importantă, denumită "CLSID". Aici sunt stocate, sub forma unui şir de numere, informaţiile legate de programul respectiv (locaţia directoarelor, tipul fişierelor, pictogramele etc.). Acest şir de numere este alocat de către Microsoft şi este unic pentru fiecare program în parte. În momentul deschiderii unui program, acesta apelează la regiştri întocmai ca la o bază de date unde găseşte instrucţiunile de rulare.

"HKEY_LOCAL_MACHINE" conţine configuraţia curentă a calculatorului. Datele incluse aici se referă la aplicaţii (numărul versiunii, instrucţiuni pentru rulare), componente hardware (drivere), reţea, sistemul de operare şi sunt utilizate pentru determinarea configuraţiei calculatorului. Cele mai importante secţiuni pe care "HKEY_LOCAL_MACHINE" le conţine sunt: Config, Enum, Software şi System.

Config este locul în care sunt stocate informaţiile despre configuraţia calculatorului. În cazul în care există un singur profil hardware, aceste informaţii se regăsesc la "HKEY_LOCAL_MACHINE\Config\0001", care, la rândul lui, include următoarele grupe: Display

(fonturile afişate, dimensiunea ferestrelor şi poziţia acestora), Enum, Software (sistemul de operare) şi System (imprimantele instalate).



Enum conţine informaţii despre componentele hardware detectate şi instalate la pornirea sistemului, inclusiv cele "Plug and Play".

Informaţiile disponibile la Software se referă la aplicaţiile instalate şi fişierele .ini (de care programele au nevoie pentru a-şi extrage o parte din instrucţiunile de rulare). Unele programe îşi creează chei aici doar pentru a-şi înregistra versiunea. În "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION" se regăsesc o serie de informaţii utile cum ar fi: programele instalate de-a lungul timpului pe sistemul de operare la "App Paths", fişierele .dll folosite la "SharedDLLs" sau lista programelor care pornesc odată cu sistemul de operare din subsecţiunea Run. Legat de acest aspect, trebuie spus că programele care pornesc odată cu sistemul de operare realizează acest lucru prin două metode, şi anume crearea unei înregistrări în meniul Start la Programs/StartUp sau a unei chei în regiştri. Aceste chei sunt, de obicei, create de programele importante pentru a nu putea fi eliminate de utilizatorii începători. Din păcate, de această tactică se folosesc şi programele de tip Spyware sau Adware. Cei care şi-au contaminat calculatorul cu astfel de programe pot încerca să le împiedice să pornească automat prin eliminarea cheilor corespunzătoare din regiştri.

"System" este secţiunea care conţine parametrii de încărcare a driverelor pentru periferice şi condiţiile în care anumite servicii rulează în fundal.

În "HKEY_USERS" sunt stocate setările în funcţie de profilurile de utilizatori configurate, iar "HKEY_CURRENT_USER" include doar setările utilizatorului actual.

În mod normal, Windows foloseşte un singur profil hardware. În cazul în care sunt configurate mai multe astfel de profiluri, înregistrările corespunzătoare sunt create în "HKEY_CURRENT_CONFIG". Dacă este configurat un singur profil, atunci înregistrările de aici sunt identice cu cele de la "HKEY_LOCAL_MACHINE\Config\0001".

Înregistrările din "HKEY_DYN_DATA" sunt legate de configuraţia componentelor hardware şi au importanţă doar pentru sesiunea curentă a sistemului de operare. Acestea sunt introduse la pornirea sistemului şi rescrise la fiecare restartare. De aceea, ele nu se vor regăsi în fişierele care compun regiştrii, ci într-unul temporar.

VALORI

Fiecărei chei îi sunt atribuite o serie de valori. Acestea sunt afişate în partea dreaptă a ferestrei lui "Registry Editor" şi sunt de mai multe tipuri: "String Value" (diverse informaţii, cum ar fi versiunea programelor, calea directoarelor sau identificarea componentelor hardware), Binary Value (valorile introduse sunt de tip binar: 1 pentru activarea intrării respective şi 0 pentru anularea ei), DWORD Value (valorile introduse pot fi în sistem binar sau hexadecimal).

PAZA BUNĂ

Înainte de a se aduce modificări, este indicat să se facă un back-up, parţial sau integral, prin intermediul lui "Registry Editor" (Start\Run\regedit). Cu ajutorul funcţiei "Export" se poate opta fie pentru salvarea cheii care va fi modificată, fie pentru exportarea completă a regiştrilor. În cazul apariţiei unor erori ca urmare a modificărilor aduse, revenirea la situaţia anterioară se face prin importarea cheii salvate. Această operaţiune se poate realiza cu ajutorul funcţiei "Import" din "Registry Editor" sau printr-un simplu dublu click în Windows Explorer, pe cheia salvată (cu extensia .reg).

Editarea regiştrilor (şi implicit importarea şi exportarea cheilor) nu se poate face decât din Windows, cu ajutorul utilitarului "Registry Editor" (sau cu alte utilitare similare). În cazul în care, în urma modificărilor aduse, nu mai poate fi pornit sistemul de operare, se poate încerca intrarea în "Safe mode".

În afară de utilizarea funcţiei de exportare din "Registry Editor", mai sunt şi alte metode de creare a unei copii de siguranţă. Acestea diferă de la un sistem de operare la altul.

Pentru Windows 95 realizarea unui back-up se face prin copierea într-un alt director a celor două fişiere din care sunt compuşi regiştrii: user.dat şi system.dat.

Windows 98 şi Me includ un utilitar denumit "scanreg", care realizează automat copii de siguranţă la fiecare iniţializare a sistemului de operare. În cazul în care se doreşte realizarea manuală a unei copii de siguranţă, paşii descrişi pentru Windows 95 rămân valabili.

Realizarea unei copii de siguranţă în Windows 2000 se face cu ajutorul utilitarului "Backup" (Start\Programs\Accesories). Din cadrul tab-ului cu acelaşi nume se alege "System State". Această operaţiune va realiza o copie a mai multor componente importante ale sistemului de operare, printre care şi regiştrii. Restaurarea copiei salvate se face prin intermediul aceluiaşi utilitar.

În Windows XP realizarea unui back-up se face cu ajutorul utilitarului "System Restore" (Start\Programs\Accessories\System Tools). Pentru crearea unei salvări se alege opţiunea "Create a restore point". Revenirea la o versiune salvată se face, din cadrul aceluiaşi program, cu ajutorul opţiunii "Restore my computer to an earlier time".

În concluzie, modificarea regiştrilor de Windows cu ajutorul utilitarului "Registry Editor" conferă un control amănunţit asupra sistemului de operare, dar este imperios necesară crearea unei copii de siguranţă înainte de operarea modificărilor respective.

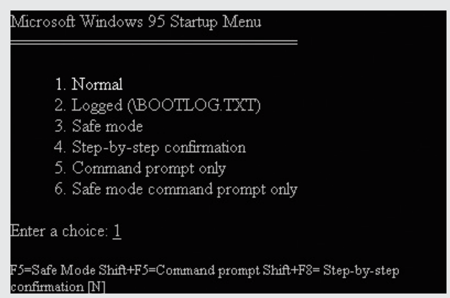
Liviu Andrei Mihai

BACK-UP DIN MS-DOS

Dacă, din diverse alte cauze, sistemul de operare refuză să pornească, atunci această operaţiune de back-up trebuie realizată din MS-DOS (Microsoft Disk Operating System). Pentru pornirea în MS-DOS trebuie apăsată tasta F8 la începutul procesului de iniţializare a sistemului de operare, iar din meniul care va apărea se alege MS-DOS Mode. Copierea celor două fişiere se face prin scrierea următoarelor linii de comandă (şi apăsarea tastei "Enter" după fiecare linie):

```
cd\windows
attrib user.dat -r -a -s -h
attrib system.dat -r -a -s -h
md copie
copy user.dat copie
copy system.dat copie
```

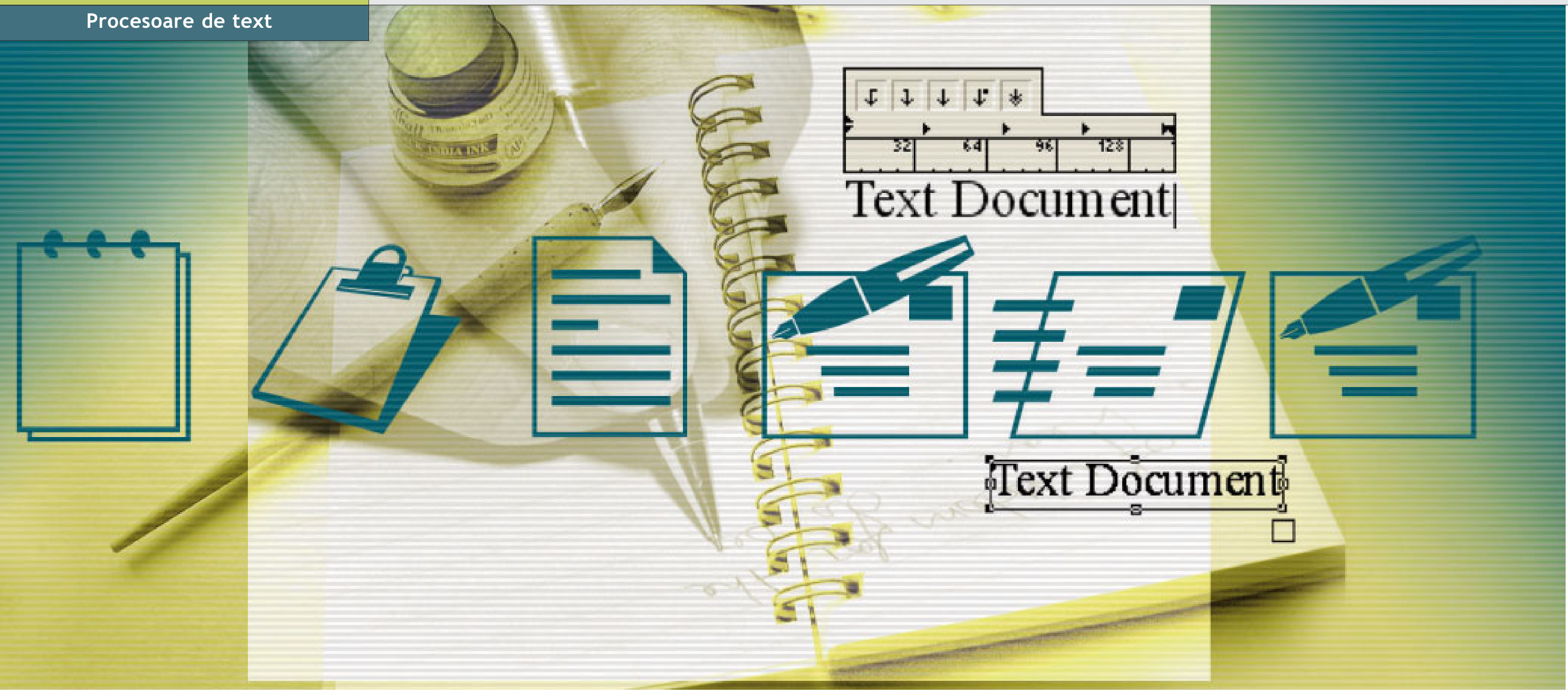
Rezultatul acestor comenzi îl constituie crearea unui director (copie) în C:\Windows şi copierea în el a fişierelor "user.dat" şi "system.dat". A doua şi a treia linie elimină atributele "Read-only", "Archive", "System" şi "Hidden" pe care cele două fişiere le deţin în mod implicit.



Restaurarea versiunii salvate se face, în mod similar, prin tastarea următoarelor linii de comandă:

```
cd\windows
attrib user.dat -r -a -s -h
attrib system.dat -r -a -s -h
del user.dat
del system.dat
cd\windows\copie
copy user.dat c:\windows
copy system.dat c:\windows
```

Aceste comenzi realizează ştergerea fişierelor care compun regiştrii actuali (cel care se doreşte a fi înlocuit cu versiunea salvată) şi copierea în locul lor a celor salvate anterior. Bineînţeles că este necesară şi repornirea sistemului.



Procesoare de text
Dirijorii cuvintelor

Programele pentru editarea și procesarea textului au apărut odată cu primele calculatoare personale și s-au îmbunătățit continuu, fiind la ora actuală cea mai utilizată categorie de aplicații.

ÎN PRIMUL RÂND, TREBUIE STABILIT ce este acela un procesor de text și care sunt diferențele dintre un procesor și un editor de text. Editorul se limitează la introducerea de text simplu, asupra căruia nu pot fi aplicate formatări speciale, iar modul de vizualizare este doar unul informativ deoarece, după printare, rezultatul va fi diferit de ceea ce apare în program. Este adevărat că pot fi configurate unele atribute ale textului, dar numai per total, nefiind posibilă atribuirea separată, pe cuvinte sau paragrafe, a acestor caracteristici. Pe de altă parte, procesoarele de text, denumite generic "Word Processors", fac posibile formatarea textului și introducerea anumitor elemente ca tabele, imagini, ecuații etc. în documente. Bazându-se pe conceptul "WYSIWYG" ("What You See Is What You Get"), aceste aplicații reușesc să afișeze documentul pe monitor întocmai în modul în care va arăta după printare. Pe scurt, deosebirea dintre cele două categorii este că doar cu ajutorul procesoarelor pot fi create documente în adevăratul sens al cuvântului. Cele mai elocvente exemple sunt Notepad pentru editare și WordPad pentru procesoare de text.

În general, procesoarele de text fac parte dintr-o suită de birou care mai poate include: aplicații pentru calcul tabelar, pentru prezentări, pentru gestionarea bazelor de date, prelucrare grafică și, eventual, un client de e-mail.

DESFĂȘURAREA TESTULUI

În vederea testării am apelat la un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR-400. Pentru stabilirea clasamentului au fost luate în considerare următoarele aspecte: funcționalitatea în proporție de 60% din nota finală, ergonomia în proporție de 25%, respectiv resursele și compatibilitatea, 15%. Procesorul de text, la modul general, este un program indispensabil pentru orice utilizator. De aceea, nu trebuie să vă mire numărul mare de caracteristici avute în vedere la acordarea notei pentru funcționalitate.

Printre aceste caracteristici se numără: recunoașterea și salvarea documentelor în formatele uzuale (doc și rtf), numărul și calitatea template-urilor, funcțiile de căutare și înlocuire automată, introducerea de caractere speciale și text artistic (un anumit format de text cu efecte 3D sau umbrire, cunoscut utilizatorilor de Word sub denumirea de WordArt), crearea și modificarea stilurilor, editarea antetului și subsolului paginii, crearea automată a cuprinsului, configurarea paginii, introducerea și editarea imaginilor, crearea și prelucrarea tabelelor, editarea ecuațiilor matematice, salvarea automată la anumite intervale de timp și protejarea prin parolă la deschidere și/sau la scriere.

Template-urile reprezintă un format special de documente care conțin o serie de formate preconfigurate de text, grafice, tabele etc. și care pot fi ulterior prelucrate și salvate.

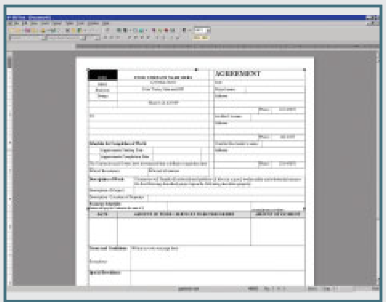
Stilul este, probabil, facilitatea folosită cel mai frecvent, fiind direct legată de procesarea textului. Sub această denumire sunt salvate o serie de atribute ale textului pentru o aplicare ulterioară, având ca scop final menținerea unui aspect omogen al documentului.

O altă funcție importantă o reprezintă configurarea paginii. Aici sunt grupate opțiuni legate de dimensiunile paginii, de spațiul liber al celor patru margini, de aspectul paginii (portret - pe verticală și peisaj - pe orizontală) etc. Pentru această funcție este utilă existența unor setări predefinite pentru formatele de pagină des utilizate (A4, A5, plic, scrisoare etc.).

Ergonomia are în vedere, în primul rând, ușurința accesării și utilizării funcțiilor. Utilizatorul trebuie să localizeze rapid funcțiile căutate, și nu să piardă timpul în căutarea unei anumite facilități.

Liviu Andrei Mihai

602Text 4



Producător: **Software602**
Web: **www.software602.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 76.25

Situarea la mijlocul clasamentului a lui 602Text este rezultatul facilităților, numeroase, dar modeste, pe care acesta le oferă.

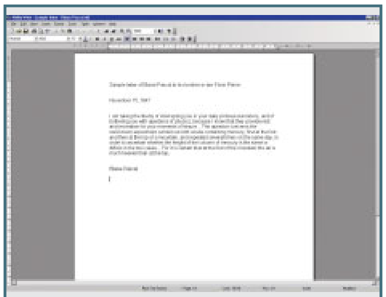
FORMATARE

Gradul de formatare a textului este unul mediu, fiind posibilă separarea pe coloane, editarea antetului, respectiv a subsolului paginii sau numerotarea acestora. Crearea și editarea stilurilor se fac ușor și beneficiază de un număr suficient de opțiuni care au în vedere, printre altele, atributele fontului folosit și formatarea paragrafelor. Punctul slab la acest capitol îl reprezintă formatarea paginii care, deși este una din cele mai importante funcții ale unui procesor de text, în cazul de față nu beneficiază nici măcar de o fereastră proprie, ci se face prin intermediul celei implicite din Windows. În cazul copierii sau decupării unor porțiuni de text din alte programe, se poate opta pentru lipirea acestora fie în formatul original, fie prin atribuirea celui din documentul activ.

FACILITĂȚI

Prin intermediul funcției "Magic Text" poate fi introdus în documente așa-numitul text artistic, căruia îi pot fi atribuite efecte tridimensionale și de umbră. 602Text poate fi folosit, cu limitările de rigoare, și pentru crearea de pagini web, incluzând în acest sens un browser propriu și modul pentru vizualizarea codului HTML.

Ability Write 4 beta



Producător: **Ability Plus Software**
Web: **www.ability.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 73.15

Ability este o clonă de Microsoft Word doar din punctul de vedere al interfeței, din păcate nu și din cel al funcționalității. Asemănarea cu procesorul de text de la Microsoft este atât de mare, încât meniurile și funcțiile pe care acesta le conține se regăsesc exact în aceeași ordine. Faptul că se află într-o versiune de test se reflectă atât la nivelul interfeței (există unele butoane care îndeplinesc aceeași funcție), cât și la nivelul funcționalității, programul blocându-se aproape la fiecare utilizare.

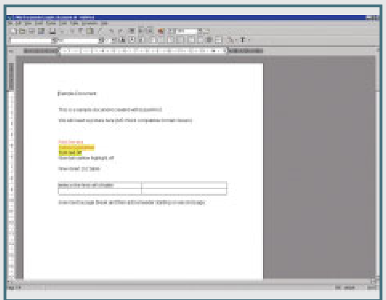
FORMATARE

Posibilitățile de formatare sunt sensibil egale cu cele regăsite în 602Text, cu aproximativ aceleași plusuri și minusuri. Editarea stilurilor nu are în vedere decât parametrii fontului și cei referitori la paragraf (aliniatul, spațiul dintre rânduri, alinierea), iar setarea paginii se face tot prin intermediul ferestrei implicite oferite de sistemul de operare.

FACILITĂȚI

Căutarea și înlocuirea automată se fac în funcție doar de textul simplu, fiind scăpată din vedere posibilitatea căutării după anumiți parametri, cum ar fi formatul textului sau stilul aplicat. Alte lipsuri importante sunt imposibilitatea creării automate a cuprinsului, numărul redus de template-uri și imposibilitatea protejării prin parolă a documentelor.

AbiWord 2.0.6



Producător: **AbiSource**
Web: **www.abisource.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 67.75

Deși s-a situat pe penultimul loc la finalul testului, AbiWord nu este un program de ocolit, fiind gratuit (chiar OpenSource), ușor de folosit și consumând puține resurse.

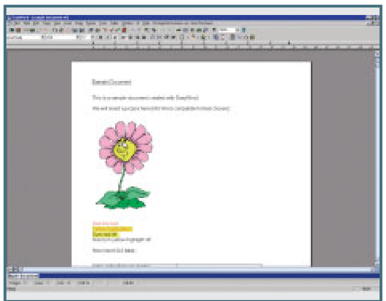
FORMATARE

Trebuie spus că AbiWord oferă toate opțiunile de configurare a paragrafului care se regăsesc și în Microsoft Word (și chiar în aceeași formă), putând fi setat spațiul dintre rânduri sau aliniatul, iar liniile aceluiași paragraf pot fi păstrate împreună în cazul în care se situează la sfârșitul/începutul paginii (util pentru evitarea printării titlului la sfârșitul unei pagini, iar a paragrafului propriu-zis la începutul paginii următoare). Este interesant modul în care pot fi modificate stilurile. De exemplu, renunțarea la setările referitoare la dimensiunea fontului se face prin alegerea dintr-o listă a intrării "font-size" și apăsarea butonului "Remove".

FACILITĂȚI

AbiWord folosește plug-in-uri, disponibile pentru download pe site-ul oficial, pentru adăugarea anumitor funcții. Astfel, din interiorul programului se pot efectua căutări cu Google și realiza traduceri online. Din păcate, lipsesc funcțiile de automodificare și autocompletare, iar editarea tabelelor se rezumă la adăugarea, ștergerea, despărțirea și unirea căsuțelor.

EasyWord 6.3



Producător: **E-Press**
Web: **www.e-press.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 62.20

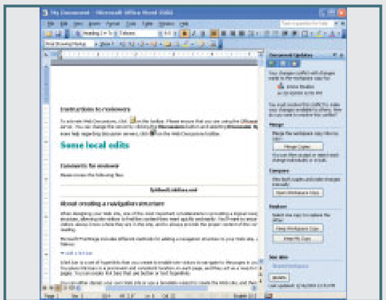
Clasarea pe ultimul loc a lui EasyWord se datorează, în principal, ergonomiei reduse. Meniurile (inclusiv cel contextual) care ar trebui să ofere utilizatorului accesul rapid la funcția căutată se regăsesc într-o dezordine desăvârșită, incluzând un număr mult prea mare de funcții (unele se regăsesc în mai multe meniuri). Un aspect deosebit îl reprezintă faptul că programatorii au ales să construiască două meniuri File (primul meniu include nici mai mult, nici mai puțin de 11 funcții de salvare în diverse formate).

FORMATARE

EasyWord oferă funcții limitate de formatare a textului, în timp ce facilități importante, ca setarea paginii sau căutarea anumitor fragmente de text, nu dispun de meniuri proprii, ci se realizează prin intermediul celor din Windows.

FACILITĂȚI

Pentru generarea automată a cuprinsului, pe lângă modul clasic (în funcție de titluri), EasyWord include o facilitate specială prin care se pot selecta cuvintele ce vor fi incluse. Crearea și editarea tabelelor se rezumă doar la trasarea unor linii orizontale și verticale între care poate fi introdus text. Nu poate fi vorba de încadrarea tabelului în pagină, iar în cazul în care se vor crea mai mult de șase coloane tabelul va depăși marginile paginii.



Producător: **Microsoft**
Web: **http://office.microsoft.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 90.20

Microsoft Word 2003

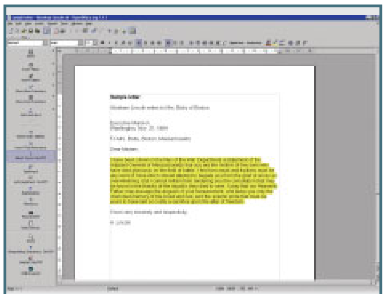
Nu este nici o surpriză faptul că Word 2003 s-a clasat pe primul loc în testul nostru. Atât ca ergonomie, cât și ca funcționalitate, procesorul de text de la Microsoft a reușit să-și surclaseze concurenții.

FORMATARE

Sunt incluse opțiunile necesare pentru editarea și aranjarea textului, iar aplicarea sau configurarea acestora se face cu multă ușurință. O facilitate foarte utilă, dar mai puțin folosită, este așa-numitul "Format Painter", cu ajutorul căruia se poate copia rapid formatul unui paragraf și atribui altuia. Mai merită menționată funcția "AutoFormat", prin care se aplică automat întregului document stilurile (titluri, liste numerotate etc.) și formatele standard. La început, rezultatele utilizării acestei funcții nu sunt spectaculoase, dar în urma modificării stilurilor și formatelor standard se pot obține rezultatele dorite.

FACILITĂȚI

Unul dintre cele mai utile module ale lui Microsoft Word este "Task Pane", care simplifică accesarea anumitor funcții, dar în același timp aduce și un spor de funcționalitate. Prin intermediul acestuia pot fi accesate funcții ca deschiderea rapidă a celor mai recente documente editate, aplicarea stilurilor, consultarea documentației sau "Office Clipboard", în care pot fi stocate până la 24 de fragmente de text.



Producător: **Sun Microsystems**
Web: **www.openoffice.org**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 80.60

OpenOffice 1.1.1

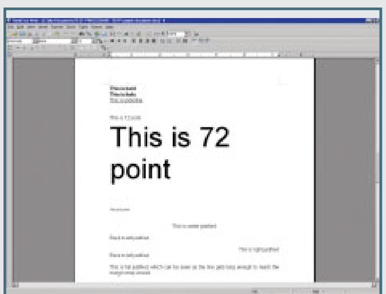
Dacă din cele trei aplicații gratuite participante la test două s-au resemnat cu ultimele locuri, OpenOffice 1.1.1 este un program de top ce oferă per ansamblu o funcționalitate ridicată. Prezintă totuși probleme în ceea ce privește ergonomia, în special localizarea (și chiar înțelegerea corectă) a anumitor funcții din meniul de configurare. Referitor la consumul de resurse, trebuie menționat că este unul dintre cele mai lacome programe testate.

FORMATARE

La capitolul formatare a textului, menționăm, printre altele, gradul ridicat de configurare a stilurilor și setarea amănunțită a paginii (pe care am căutat-o degeaba în meniul File, unde ar fi trebuit să se afle, și pe care am găsit-o într-un final în cadrul meniului contextual). La minusuri trebuie trecută funcția incompletă de automodificare și autocompletare.

FACILITĂȚI

Remarcabil la acest program este faptul că majoritatea funcțiilor pot fi accesate prin intermediul a doar două module, și anume bara de instrumente principală (cea din stânga paginii) și meniul contextual. Merită amintite, de asemenea, funcția "Direct Cursor", prin care textul poate fi introdus ușor și elegant în orice zonă a paginii, și salvarea directă în format PDF.



Producător: **Think Free Corp.**
Web: **www.thinkfree.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 74.75

ThinkFree 2.2

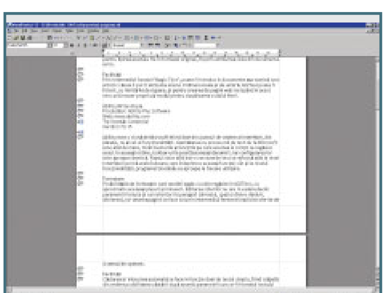
Creat în Java, ThinkFree este o aplicație robustă, dar care ocupă într-un grad destul de ridicat resursele calculatorului, în special procesorul. Ca funcționalitate, este un program mediu cu ajutorul căruia se pot realiza majoritatea funcțiilor de formatare a textului, iar nota bună pe care a primit-o pentru ergonomie reflectă ușurința cu care poate fi folosit.

FORMATARE

Unul din punctele forte în ceea ce privește formatarea textului îl reprezintă crearea și editarea stilurilor prin intermediul cărora pot fi salvate o serie de atribute referitoare la mărimea, dimensiunea sau culoarea fontului, alinierea paragrafului și distanța dintre linii, la care se adaugă imaginea sau culoarea ce va fi folosită pe fundal și la chenarul paginii.

FACILITĂȚI

ThinkFree beneficiază de o funcție de autocorectare ce include un număr foarte mare de cuvinte ce vor fi modificate în cazul în care sunt scrise greșit, dar lipsește cea de autocompletare. În ceea ce privește editarea tabelelor, acest program include, pe lângă banalele uniri sau separări de căsuțe, posibilitatea alinierii textului din cadrul unei coloane pe verticală sau orizontală, grosimea liniilor sau culoarea de fundal. La capitolul lipsuri, amintim imposibilitatea creării automate a cuprinsului.



Producător: **Corel Corporation**
Web: **www.corel.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 81.55

WordPerfect 12

Singurul program care a reușit, într-o oarecare măsură, să se apropie de câștigătorul testului, WordPerfect include majoritatea facilităților oferite de Microsoft Word, dar, din păcate, nu la același nivel. În ceea ce privește interfața, în noua versiune utilizatorul poate alege între înfățișarea clasică (de dinaintea versiunii 5.1), cea nouă și aspectul Microsoft Word.

FORMATARE

Setarea paginii beneficiază de toate opțiunile necesare pentru alegerea dimensiunii acesteia, a orientării (Portrait sau Landscape) sau a marginilor. Sunt configurate o serie de profiluri în funcție de mărimea hârtiei (A4, A5, scrisoare, plic etc.), care pot fi foarte ușor modificate și salvate sau se pot crea altele noi. De asemenea, am găsit ca fiind foarte bine configurată partea de creare și modificare a stilurilor.

FACILITĂȚI

Tabelele beneficiază de un grad ridicat de configurabilitate, singurul lucru care lipsește aici fiind posibilitatea apelării la modele predefinite. Funcția de autocorectare conține o listă apreciabilă de variante la care se poate apela pentru înlocuirea automată a cuvintelor scrise greșit (pentru limba engleză). Pe lângă corectorul ortografic, este inclus și un dicționar explicativ al limbii engleze.

Comenzi macro în Word

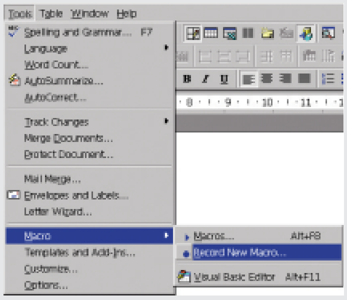
Pentru majoritatea utilizatorilor, funcția "Macro" face parte din categoria acelor facilități care ajung să cadă pradă ignoranței din cauza necunoașterii fie a termenului, fie a beneficiilor pe care le pot aduce.

Utilizarea comenzilor macro în Word are, în principiu, două mari avantaje: prin folosirea lor se câștigă timp și sunt ușor de creat (nu presupun cunoștințe de programare decât dacă sunt create în Visual Basic Editor sau Visual Basic for Applications).

Timpul necesar creării unui astfel de macro poate fi privit ca o investiție care duce, în timp, la câștigarea de minute prețioase cu fiecare utilizare.

În încercarea de a formula o definiție, se poate spune că un macro înglobează o succesiune de acțiuni care vor fi executate direct printr-o combinație de taste sau un buton.

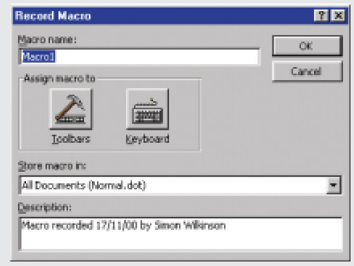
Înregistrarea unui macro în Word se face ca și cea a unei capturi video în care sunt memorate toate acțiunile exact în ordinea în care au survenit. De aceea, înainte de pornirea unei înregistrări, trebuie făcută o scurtă



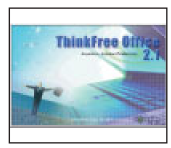
planificare a acțiunilor ce vor fi întreprinse. Pentru menținerea compactă a structurii unui macro nu este recomandată înregistrarea unui număr foarte mare de acțiuni. În caz contrar, acesta poate deveni inutilizabil.

În principiu, pașii care trebuie urmați pentru înregistrarea unui macro sunt aceiași începând cu varianta de Word 97, și anume: din meniul Tools se alege opțiunea Macro\Record New Macro. În fereastra următoare se va alege un nume pentru comanda ce urmează a fi înregistrată, se va opta între atribuirea comenzii doar documentului actual sau tuturor documentelor (prin salvarea în fișierul normal .dot) și, opțional, poate fi introdusă o descriere. Tot aici, comenzii îi poate fi asociată fie o combinație de taste, fie un buton.

După confirmarea opțiunilor alese printr-un click pe OK, va apărea bara de înregistrare, moment din care toate acțiunile întreprinse vor fi incluse în viitorul macro. Înregistrarea poate fi întreruptă cu ajutorul butonului de pauză, iar un click pe stop o va opri.



După terminarea înregistrării, noua comandă macro poate fi accesată prin intermediul butonului sau al combinației de taste asociate. La Tools\Macro\Macros pot fi vizualizate, create, editate sau șterse comenzile existente. Editarea se va face din cadrul Microsoft Visual Basic.

	Microsoft Word 2003	WordPerfect 12	OpenOffice 1.1.1	602Text 4	ThinkFree 2.2	Ability Write 4 beta	AbiWord 2.0.6	EasyWord 6.3
								
Producător	Microsoft	Corel Corporation	Sun Microsystems	Software602	Think Free Corp.	Ability Plus Software	AbiSource	E-Press
Web	http://office.microsoft.com	www.corel.com	www.openoffice.org	www.software602.com	www.thinkfree.com	www.ability.com	www.abisource.com	www.e-press.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial	Comercial	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Template-uri	★★★★★	★★★★★	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	-	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆
Recunoaștere formate uzuale	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Salvare formate uzuale	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Căutare text	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Înlocuire automată text	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Caractere speciale	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Creare/modificare stiluri	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Automodificare/autocompletare	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆	-	★★☆☆☆
Click&Type	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Corector ortografic pentru limba română	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Paste special	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Editare antet/subsol	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Numerotare pagini	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Creare cuprins	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Setări pagină	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Inserare/Editare imagini	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Da/Nu	Da/Nu
Text artistic	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Lucrul cu tabelele	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆
Editor de ecuații	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Undo/redo	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Salvare automată	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Protejare prin parolă	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Vizualizare în vederea printării	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Note								
Funcționalitate	90	80	84	76	73	69	65	63
Resurse și compatibilitate	88	82	78	71	68	70	75	71
Ergonomie	92	85	74	80	83	85	70	55
Verdict	**90.20**	**81.55**	**80.60**	**76.25**	**74.75**	**73.15**	**67.75**	**62.20**



OPTIUNI ASCUNSE

CONFIGURARE LA EXTREM

Cei de la Microsoft au obiceiul să pună la dispoziţia utilizatorilor doar un număr redus de opţiuni pentru configurarea sistemului de operare, ţinându-le ascunse pe celelalte.

MOTIVUL ESTE LESNE DE ÎNŢELES: PROTEJAREA utilizatorilor de erorile pe care le-ar putea crea în necunoştinţă de cauză. Şi trebuie să recunoaştem că, până la un anumit punct, cei de la Microsoft au dreptate. Dar nu toţi utilizatorii sunt mulţumiţi de setările implicite ale sistemului de operare sau ale unor aplicaţii. Modificarea acestor setări se face din regiştri. Pentru deschiderea regiştrilor se tastează "regedit" în câmpul Run al meniului "Start". Editarea are în vedere fie modificarea anumitor înregistrări deja existente, fie crearea unora noi. Vă sfătuim să faceţi un back-up complet înainte de a aduce modificări.

Acest articol vizează atât sistemul de operare Windows, cât şi principalele aplicaţii ce poartă semnătura Microsoft, acestea fiind programele care pot fi configurate cel mai bine cu ajutorul regiştrilor.

WINDOWS

LOG-IN AUTOMAT

Acest truc face posibilă dezactivarea dialogului de log-in, în care trebuie introduse numele şi parola utilizatorului la pornirea sistemului de operare. Cu câteva deosebiri, este valabil pentru toate sistemele de operare care poartă semnătura Microsoft, de la Windows 95 până în prezent. Pentru versiunile de Windows NT, 2000 şi XP, în HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon, trebuie să existe sau să se creeze următoarele înregistrări (de tipul "String Value"): "AutoAdminLogon", care să aibă valoare 1 la "Value Data", "DefaultUserName", cu numele de utilizator dorit la "Value Data" şi "DefaultPassword", cu parola aleasă.



În cazul Windows-ului 2000 este necesară crearea unei înregistrări adiţionale, şi anume "ForceAutoLogon" de acelaşi tip cu cele precedente cu valoarea 1.

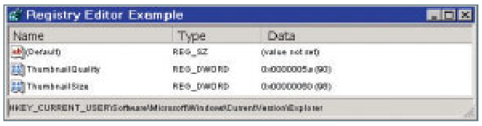
Pentru Windows 95, 98 şi Me sunt necesare aceleaşi înregistrări (mai puţin cea pentru Windows 2000), cu deosebirea că acestea trebuie să se găsească în HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon.

Menţionăm că aceste modificări duc la stocarea parolei şi a numelui de utilizator în regiştri şi pot permite accesul persoanelor neautorizate.

THUMBNAIL-URI

Una din cele mai apreciate noutăţi estetice aduse de Windows XP este posibilitatea previzualizării imaginilor în format "thumbnail". Acest mod afişează imaginile la o rezoluţie mică şi poate fi ales foarte uşor de la View/Thumbnails.

Problema este că cei de la Microsoft nu au binevoit să pună la dispoziţia utilizatorilor şi mijloacele necesare pentru configurarea acestei facilităţi. Dar aceasta este posibilă prin intermediul regiştrilor şi se poate face fie pentru toţi utilizatorii, fie doar pentru un anumit utilizator.



Pentru toţi utilizatorii vor trebui create (sau pot exista şi trebuie doar modificate) două înregistrări de tipul "DWORD Value" în HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer, şi anume "ThumbnailSize", care se referă la dimensiunea imaginii (valoarea implicită este 96), şi ThumbnailQuality (calitatea imaginii), cu valoarea implicită 90. Valoarea maximă care poate fi

atribuită calităţii este 100. Pentru utilizatorul curent aceste chei se găsesc (sau se vor crea) în HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\ Windows\CurrentVersion\Explorer.

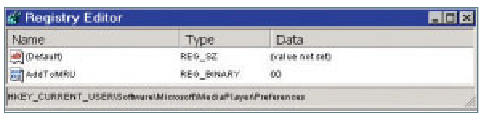
Windows Explorer salvează automat în memorie aceste mici imagini, pentru a le afişa rapid la fiecare deschidere a directorului respectiv. Dezactivarea acestei funcţii poate duce la economisirea spaţiului de pe harddisk, în schimbul afişării mai lente a imaginilor. Pentru aceasta se creează (sau se modifică) o intrare de tipul "DWORD Value" cu valoarea 1 în HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ CurrentVersion\Explorer.



WINDOWS MEDIA PLAYER

DEZACTIVAREA MONITORIZĂRII FIŞIERELOR RULATE

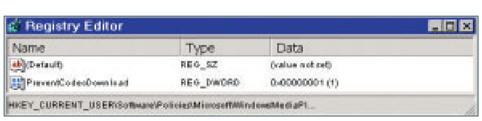
Ca multe alte programe, Windows Media Player menţine o listă cu fişierele recent rulate. Acest fapt este, pe de o parte, util pentru accesarea mai rapidă a acestora, dar, în acelaşi timp, reprezintă şi o problemă (poate puţin exagerată) de respectare a intimităţii.



În regiştri există două intrări (dacă nu, va trebui creată una dintre ele) prin intermediul cărora se poate opta pentru afişarea sau nu a fişierelor rulate recent. Prima dintre ele poartă denumirea "AddToMRU", este de tipul "Binary Value" şi poate fi găsită (sau creată) în HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\ MediaPlayer\Preferences. Valorile pe care le poate lua sunt 00 pentru dezactivare sau 01 pentru activare. Cealaltă intrare este "DisableMRU" şi ia aceleaşi valori, având efect invers faţă de prima.

ÎMPIEDICAREA DESCĂRCĂRII CODEC-URILOR

Când nu găseşte codec-ul necesar rulării unui anumit fişier, Windows Media Player încearcă să-l descarce automat de pe Internet. Pentru dezactivarea acestei funcţii (inutilă în cazul în care nu există o conexiune) se creează intrarea "PreventCodecDownload" de tipul "DWORD Value" în HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Policies\ Microsoft\WindowsMediaPlayer, care ia valoarea 1.



DEZACTIVAREA SCRIPT-URILOR

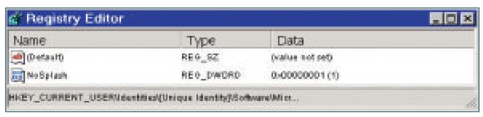
Media Player-ul de Windows include o secţiune numită "Media Guide", prin intermediul căreia pot fi vizualizate anumite pagini web, legate, bineînţeles, de conţinutul multimedia. Ca o măsură suplimentară de siguranţă, poate fi împiedicată executarea script-urilor pe care acele pagini le conţin (separat de configurarea pentru Internet Explorer). În HKEY_CURRENT_USER\ Software\Microsoft\MediaPlayer\Preferences se creează (dacă deja există, se modifică) cheia "PlayerScriptCommandsEnabled" de tipul "DWORD Value", cu valoarea 0.



OUTLOOK EXPRESS&INTERNET EXPLORER

DEZACTIVARE "SPLASH SCREEN"

Împiedicarea afişării imaginii de întâmpinare poate duce la deschiderea mai rapidă a programului. Aceasta se realizează prin crearea unei intrări de tipul "DWORD Value" denumite "NoSplash" în HKEY_CURRENT_USER\Identities\ {Unique Identity}\Software\Microsoft, cu valoarea 1.



SCHIMBAREA LOCULUI ÎN CARE SUNT SALVATE MESAJELE

Outlook Express îşi creează un director special în care salvează mesajele (mai precis mailbox-urile). Salvarea acestora în altă locaţie se realizează prin modificarea cheii "Store Root" din HKEY_CURRENT_USER\Identities\{Identitate}\ Software\Microsoft\Outlook Express\5.0 (unde "Identitate" va fi un şir de numere) prin introducerea căii unde se doreşte salvarea la rubrica "Value data". Spre exemplu, C:\mail.



După efectuarea modificării trebuie copiate toate fişierele din vechea locaţie în cea nouă. Pentru Windows 95\98\Me locaţia implicită este C:\WINDOWS\Application Data\Identities\ {Identitate}\Microsoft\Outlook Express. În Windows XP aceasta este C:\Documents and Settings\User\Local Settings\Application Data\Identities\{Identitate}\Microsoft\Outlook Express, cu menţiunea că "User" va fi numele utilizatorului. Această modificare este valabilă pentru varianta 5 de Outlook Express.

Pentru Outlook Express 6 setarea poate fi făcută mult mai simplu, de la Tools, Options, tabul Maitenance, Store Folder, Change.

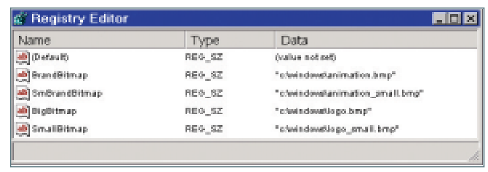
SCHIMBAREA PAGINII DE START

La deschidere, Outlook Express afişează o pagină în format HTML prin care se pot accesa anumite funcţii legate de conturile de e-mail, de grupurile de ştiri sau de agenda de contacte şi sunt prezentate câteva sfaturi (Tip of the day). În locul acesteia, poate fi deschisă orice altă pagină web. În regiştri, la HKEY_CURRENT_USER\ Identities\{Identitate}\Software\Microsoft\ Outlook Express se creează sau se modifică cheia "FrontPagePath" de tipul "String Value" cu adresa paginii respective la "Value data". Pot fi introduse atât o cale locală, cât şi adresa unui site.



MODIFICAREA ANIMAŢIEI

Outlook Express include, în partea dreaptă sus a ferestrei, o imagine (simbolul unei ferestre) care se modifică în funcţie de activitatea în curs: în timpul verificării conturilor - o animaţie şi în condiţii normale - o imagine statică. Acestea pot fi înlocuite, prin intermediul regiştrilor, cu propriile imagini. Sunt necesare câte două imagini atât pentru modificarea animaţiei, cât şi pentru modificarea imaginii statice. Dimensiunea acestora trebuie să fie de 38x38 pixeli, respectiv 22x22 pixeli.



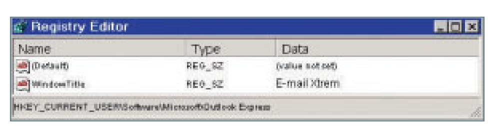
Pentru înlocuirea animaţiei, în HKEY_ LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar se vor crea două chei (câte una pentru fiecare imagine) de tipul "String Value", denumite "SmBrandBitmap" (pentru imaginea de 22 pixeli) şi "BrandBitmap" (pentru cea de 38). La Value data va fi trecută calea către cele două fişiere.

Modificarea imaginii statice se face în mod similar, cu precizările că intrările vor fi create în HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ Microsoft\Internet Explorer\Main şi vor fi denumite "SmallBitmap", respectiv "BigBitmap".

Aceste modificări afectează atât Outlook Express, cât şi Internet Explorer.

EDITAREA TITLULUI

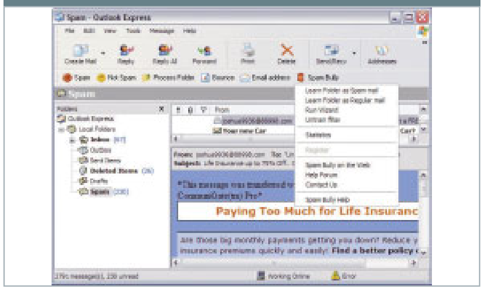
În loc de "Outlook Express", ca denumire a clientului de e-mail de la Microsoft, poate fi scris orice. Pentru aceasta se creează o cheie de tipul "String Value" cu denumirea "WindowTitle" în HKEY_CURRENT_USER\Identities\{Identitate}\ Software\Microsoft\Outlook Express\5.0, iar la valoare se trece titlul dorit (spre exemplu, E-mail Xtrem).



Liviu Andrei Mihai

Protecție spam

Spam Bully 2.0



Cum spam-ul a luat amploare în ultimii ani, nu au întârziat să apară programe care pretind că luptă (contra cost) pentru stârpirea fenomenului. La această aplicație ne-a atras atenția numărul mare de opțiuni pentru detectarea și separarea mesajelor nesolicitate de cele legitime.

INTEGRARE

Spam Bully este, de fapt, un add-on pentru clienții de e-mail de la Microsoft, Outlook și Outlook Express. El ia forma unui toolbar de unde se pot realiza toate operațiunile de separare a mesajelor și de configurare a filtrelor folosite pentru eliminarea spam-ului. Pentru testare am ales varianta de Outlook Express, acesta fiind, conform statisticilor, cel mai utilizat client de e-mail la ora actuală.

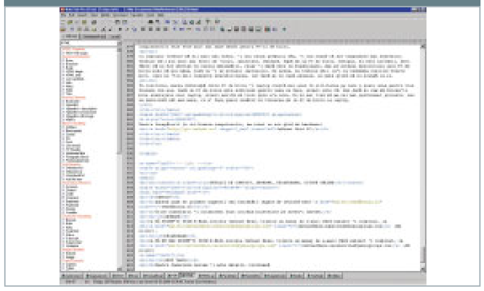
FILTRARE

Punctul forte al acestui program îl constituie multitudinea de posibilități de filtrare a mesajelor. Aceasta se face în funcție de mai multe criterii, cum ar fi cuvintele-cheie (cuvinte conținute, în general, de mesajele de tip spam), țara de origine sau limba în care a fost scris mesajul. Filtrele prezentate mai sus au un grad scăzut de eficiență, deoarece ele presupun generalizarea criteriilor luate în calcul (spre exemplu, filtrarea în funcție de țara de origine, în cazul unui mesaj nesolicitat primit din Statele Unite, ar presupune blocarea tuturor mesajelor primite din țara respectivă). În aceste condiții, principalele mijloace de eliminare a spam-ului rămân "Realtime Blackhole Lists" (verificarea listelor cu domeniile responsabile de expedierea mesajelor nesolicitate) și marcarea de către utilizator a mesajelor de tip spam (pe această din urmă metodă se bazează așa-numitele filtre inteligente).

Contact	
Producător	Vitalie Esanu
Web	www.spambully.com
Detalii	
Versiune	2.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	Outlook Express
Tip de licență	Shareware (29.95$)
Evaluare generală	
+ Realtime Blackhole Lists	
+ utilizare ușoară	
+ prezentare statistici	
- instabilitate la rulare	
Verdict	★ ★ ★ ☆ ☆

Editor text

NoteTab Pro 4.95



Editarea și procesarea textului reprezintă una dintre cele mai vechi categorii de programe. Exceptând bătrânul "edit" de DOS, editoarele de text au apărut încă de la primul sistem de operare cu interfață grafică, dar principalele funcții au rămas aceleași de-a lungul timpului. Din aceste considerente, pentru a atrage atenția, un editor modern de text trebuie să includă funcții deosebit de utile.

EDITARE

Posibilitățile de editare și formatare a textului sunt mai degrabă modeste, din acest punct de vedere programul situându-se undeva între Notepad și WordPad. Ca funcții utile pot fi enumerate căutarea și înlocuirea anumitor segmente de text, autocorectarea (doar pentru limba engleză) și transformarea majusculelor în litere mici și invers. Un aspect original îl reprezintă funcțiile ajutătoare prezente în număr mare (ce nu se limitează doar la editarea textului) și împărțite pe categorii. Astfel, la "Utilities" se găsesc funcții cu adevărat utile de criptare/decriptare, generare de parole alfanumerice sau transformare a diferitelor unități de măsură (lungime, greutate, temperatură) și funcții mai puțin obișnuite, cum ar fi aflarea greutății ideale în funcție de înălțime sau calcularea ratei mortalității.

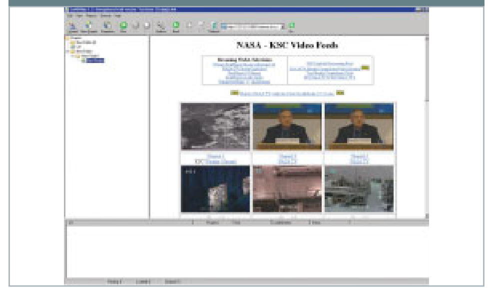
PROGRAMARE

NoteTab se dovedește cu adevărat util atunci când este vorba de programare HTML. Din acest punct de vedere merită menționate două facilități cel puțin interesante, și anume folosirea culorilor pentru evidențierea diferitelor secvențe de cod și numeroasele tag-uri presetate.

Contact	
Producător	Fookes Software
Web	www.notetab.com
Detalii	
Versiune	4.95
Sistem	16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (19.95$)
Evaluare generală	
+ colorarea secvențelor de cod HTML	
+ tag-uri presetate	
- formate puține	
- posibilități reduse de formatare a textului	
Verdict	★ ★ ★ ☆ ☆

Browser offline

SurfOffline 1.3



Chiar dacă nu a trecut mult de la testul de browsere offline, am ales să vă prezentăm luna aceasta un program care, deși încă tânăr, ne-a atras atenția prin ușurința cu care poate fi folosit și gradul ridicat de configurare a proiectelor.

DESCĂRCARE

SurfOffline include toate funcțiile importante pentru descărcarea unui site întreg sau doar a anumitor fișiere. În acest sens, configurarea proiectelor se face ușor, fie cu ajutorul wizard-ului, fie prin accesarea ferestrei de opțiuni. A doua variantă, deși nu este la fel de rapidă ca prima, are avantajul de a conferi un control mai bun asupra modului de descărcare și salvare a paginilor. În funcție de lățimea de bandă disponibilă, pentru descărcare se pot realiza mai multe conexiuni simultane la același site, dar configurarea acestora nu se poate face pentru fiecare proiect în parte, ci doar la modul general. Sunt incluse filtre preconfigurate pe tipuri de fișiere (video, audio, text, imagini), fiind posibilă și adăugarea altora noi. Tot la capitolul filtre trebuie menționată posibilitatea descărcării fișierelor și în funcție de dimensiune. Este posibilă și actualizarea site-urilor deja descărcate. Funcționalitatea programului ar fi fost și mai mare dacă ar fi fost incluse module adiționale, cum ar fi un scheduler sau un dialer.

GESTIONARE OFFLINE

După descărcare, site-urile pot fi organizate, după bunul plac, pe categorii, în directoare și subdirectoare și pot fi vizualizate cu ajutorul browser-ului integrat. Posibilitățile de exportare sunt limitate doar la formatul mht (Web Archive) care facilitează salvarea și vizualizarea unui întreg site prin intermediul unui singur fișier.

Contact	
Producător	BimeSoft
Web	www.bimesoft.com
Detalii	
Versiune	1.3
Sistem	64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$)
Evaluare generală	
+ filtre	
+ gestionare offline	
+ consum redus de resurse	
- lipsa unui scheduler	
Verdict	★ ★ ★ ★ ☆

Firewall

ZoneAlarm Pro 5.0 Beta



Securitatea datelor a reprezentat întotdeauna un subiect foarte sensibil. Viruşi recenţi ca MyDoom, Bagle sau Netsky au scos în evidenţă vulnerabilitatea anumitor aplicaţii şi, mai grav, a sistemelor de operare. În aceste condiţii, instalarea unei aplicaţii de tip firewall este cea mai bună soluţie.

CONFIGURARE

Gradul de securitate poate fi configurat în funcţie de tipul conexiunii, separat pentru Internet şi reţeaua locală. În ceea ce priveşte conectarea la Internet, drepturile de acces se pot stabili pentru fiecare aplicaţie în parte. Ataşamentele dubioase (susceptibile de a fi viruşi) vor fi copiate în carantină pe baza listei preconfigurate sau a modificărilor aduse de către utilizator. Un modul interesant este myVAULT, care poate fi privit ca un seif unde informaţiile confidenţiale sunt protejate indiferent de tipul conexiunii sau de directoarele partajate. Astfel, pot fi codificate adrese de e-mail, parole, numerele cărţilor de credit, codul PIN al telefonului mobil etc.

CONTROL

Orice tentativă de stabilire a unei conexiuni la sau de la propriul calculator este raportată utilizatorului, care va decide (cu ajutorul lui AlertAdvisor) dacă va permite accesul sau nu.

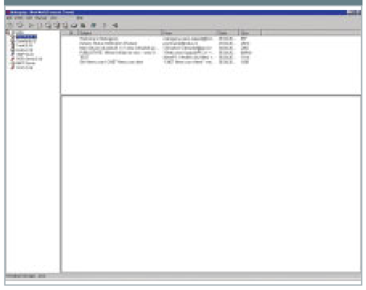
Contact	
Producător	Zone Labs
Web	www.zonelabs.com
Detalii	
Versiune	5.0 Beta
Sistem	Pentium 233MHz, 48MB RAM (Windows 98SE/Me), 128MB (Windows XP)
Tip de licenţă	Shareware (49.95$)

Evaluare generală
+ configurarea amănunţită a drepturilor de acces
+ oprirea imediată a transferurilor neautorizate
+ managementul ataşamentelor
- grad ridicat de ocupare a resurselor

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Client de e-mail

Mahogany 0.66



Mahogany este un client de e-mail multiplatform, bazat pe un proiect OpenSource, care rulează pe Unix, Mac şi Windows.

FUNCŢIONALITATE

Aflat într-o variantă premergătoare versiunii finale, programul oferă doar strictul necesar pentru expedierea şi recepţionarea mesajelor electronice, simţindu-se nevoia multor îmbunătăţiri la acest capitol. Dificultatea ridicată atât a configurării serverelor de e-mail, cât şi a programului propriu-zis constituie o piedică majoră în vederea migrării dinspre un program ergonomic, cum ar fi Outlook Express. Pot fi configurate conturi multiple, dar nu în sensul clasic, ci prin crearea câte unui director pentru fiecare server în parte. Interpretarea greşită a codului HTML duce la vizualizarea eronată a mesajelor primite în acest format, iar cele trimise nu pot conţine decât text simplu.

FILTRE

Mahogany include o funcţie puternică de filtrare a mesajelor, care are ca principal atu numărul (teoretic) nelimitat de criterii pe baza cărora se face filtrarea. Printre acestea se regăseşte un filtru pentru depistarea mesajelor ce "par a fi spam", dar care îşi pierde mult din potenţial din cauza posibilităţilor reduse de configurare pe care le oferă.

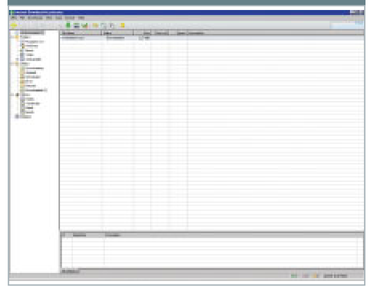
Contact	
Producător	The Mahogany Developers Team
Web	http://mahogany.sourceforge.net
Detalii	
Versiune	0.66
Sistem	Windows 9x/Me/XP, Unix, Mac
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ rulare multiplatform
+ consum redus de resurse
+ gratuit
- dificultatea configurării

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Manager download

Internet Download Accelerator 2.7.3



Managerele de download sunt programe vitale (fără a exagera) care au, în principiu, trei mari avantaje: viteza, reluarea transferurilor întrerupte şi eliminarea erorilor survenite în timpul descărcării.

INTEGRARE

Din modul de integrare cu browserele web reiese faptul că Internet Download Accelerator are un favorit clar, şi anume Internet Explorer. Dacă link-urile din browser-ul de la Microsoft sunt interceptate fără probleme (chiar şi cele .php pe care programe cu pretenţii ca GetRight nu le preiau), nu acelaşi lucru se poate spune şi despre browsere ca Opera sau Netscape. Pentru Internet Explorer este creat chiar şi un toolbar suplimentar care simplifică interceptarea link-urilor şi permite modificarea vitezei de transfer, fără a fi necesară deschiderea programului propriu-zis.

DESCĂRCARE

Pentru creşterea vitezei de download, se pot crea mai multe conexiuni simultane, din păcate maxim 10. Fişierele descărcate sunt împărţite automat pe categorii (audio, video, arhive etc.), în funcţie de extensie, atât în cadrul programului, cât şi pe harddisk, prin crearea câte unui director pentru fiecare categorie.

Contact	
Producător	WestByte
Web	www.westbyte.com
Detalii	
Versiune	2.7.3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (24.95$)

Evaluare generală
+ împărţirea automată pe categorii
+ executarea fişierului direct din program
- limitarea la 10 a conexiunilor simultane
- nepreluarea link-urilor din Opera

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Editor audio

Acoustica 3.10



Deşi nu se poate compara cu programe ca SoundForge sau CoolEdit, Acoustica poate fi utilizat cu succes pentru eliminarea zgomotelor sau aplicarea anumitor efecte.

EDITARE

Opţiunile de editare incluse în program sunt orientate spre prelucrarea fişierelor rezultate din CD ripping. Este recunoscut un număr mic de formate, printre care binecunoscutul .mp3 şi mai noul .ogg. Ştergerea, copierea sau mutarea unei porţiuni dintr-un fişier într-altul se realizează simplu, prin clasicul copy&paste. Un defect întâlnit la fişierele mp3 obţinute prin CD ripping pe un calculator cu un procesor mai slab este apariţia unui zgomot scurt la intervale mici de timp, denumit click. Pentru eliminarea acestuia, Acoustica conţine un "Click Filter" care reuşeşte să elimine aceste zgomote, dar, din păcate, cu preţul distorsionării sunetului.

EFECTE

Pentru editarea fişierelor audio sunt incluse o serie de filtre interesante, dintre care amintim "Dynamic processor", cu ajutorul căruia toate sunetele din cadrul unei melodii sunt aduse la un anumit nivel. Supărător este faptul că aplicarea acestor efecte durează inacceptabil de mult.

Contact	
Producător	Acon Digital Media
Web	www.acoustica.com
Detalii	
Versiune	3.10
Sistem	Pentium 350MHz, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29.00$)

Evaluare generală
+ uşurinţa editării
+ CD ripping
- timpul mare de aplicare a efectelor
- blocarea în timpul aplicării efectelor

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

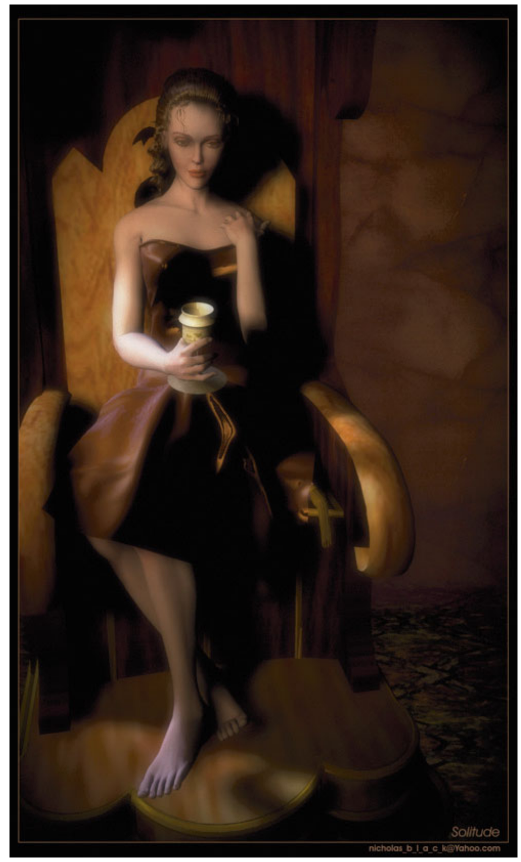
Galerii Xtreme

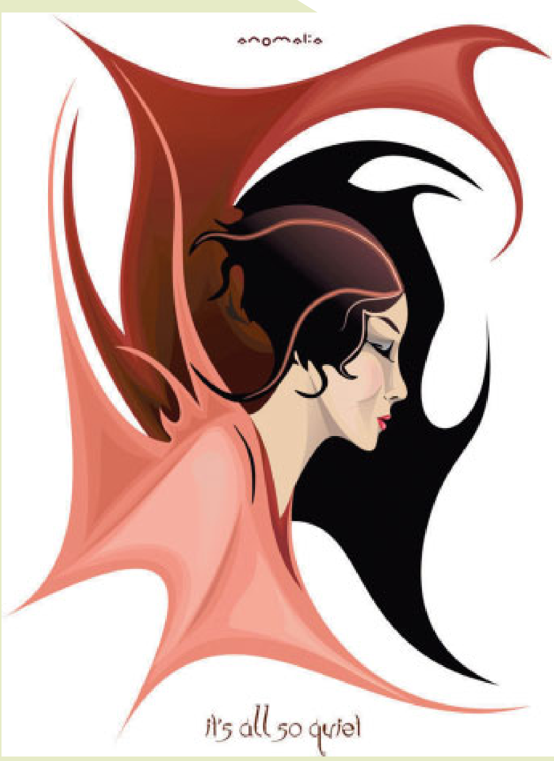
Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Nicholas Black
nicholas_b_l_a_c_k@yahoo.com

"Solitude" este făcut în Poser (da, acel Poser) și postprocesat puțin în Photoshop (jilțul era cam colțuros, l-am aranjat cu Liquify), apoi în PHOTO-PAINT i-am dat un mic blur (m-au inspirat niște imagini din Pop-SOT). "Hotarul" are la bază o imagine scanată. Desenul e lucrat în PHOTO-PAINT, folosind mai multe layere în modul Multiply.









Ana Maria Oana
anomalia@nervousart.com
www.nervousart.com

Două imagini vectoriale lucrate în Corel Draw 11. Autoarea ne spune că a vrut să transmită un mesaj și că lasă la aprecierea noastră interpretarea. Așa ceva nu se face, dom'șoară! Noi muncim, nu gândim. Dacă ne pui probleme din astea metafizice, cădem pe gânduri ca statuia lui Rodin și nu mai trimitem revista când trebuie la tipar. Și după asta ne sar în cap cititorii. Așa că delegăm responsabilitatea și lăsăm la aprecierea cititorilor interpretarea.

Dan
danbar@home.ro

Un Jaguar modelat îngrijit şi chiar integrat într-o scenă, cu destul de mult succes, deşi la o analiză atentă se poate vedea că îmbinarea este artificială. Oricum, felicitări şi mai aşteptăm şi alte imagini!



Adrian Băluţă
adrianbaluta@hotmail.com

Adrian ne scrie cu ocazia finalizării scurtmetrajului său de animaţie, din care ne mai trimite încă o imagine. Aşteptăm cu interes şi filmuleţul, îl vom pune pe CD/DVD să îl vadă şi alţii, nu numai noi.



Gravio
viorrrel@yahoo.com

M-am gândit să mai trimit şi eu nişte imagini de-ale mele, cu toate că până acum nu mi-a apărut nici una în cadrul revistei. Imaginile sunt pentru un mic concurs (www.3d.sibiul.ro), tema fiind "A funny character", şi sunt realizate în 3dsmax 5.1 prin metoda edit mesh şi randate cu Brazil. Singurele obiecte din scenă care nu-mi aparţin sunt adidaşii, care sunt importaţi din Poser. În rest, totul este făcut de mine.

Copilăresc, dar arată potenţial. Mai trimite-ne ceva care este mai puţin în stil de desen animat, ca să ne facem o idee.



Gelu Bojariu
gelu@ciberplai.net

Toate elementele imaginii au fost realizate în Blender3d, un program gratuit care poate fi găsit la www.blender3d.org. Imaginea în sine nu este foarte complexă, însă în final rezultatul este plăcut ochiului şi asta este ceea ce contează. Încearcă să creezi o scenă mai dezvoltată de atât.



Venit din Iad pentru a ne ajuta

Efectele speciale din Hellboy



DACĂ INDUSTRIA JOCURILOR ÎŞI CAUTĂ DIN CE ÎN ce mai mult inspiraţia prin filme, cinematografia, la rândul său, a început să abuzeze de o sursă de idei aparent nelimitată: benzile desenate. După Spiderman, The Hulk, X-Men, Daredevil, League of Extraordinary Gentlemen, dar înainte de Punisher şi Van Helsing (ca să menţionăm doar câteva dintre filmele bazate pe benzi desenate ce au fost lansate recent sau urmează să apară în curând), a apărut şi Hellboy. Personajul principal (jucat de Ron Perlman, un actor foarte interesant, dar cunoscut mai mult pentru apariţiile sale în roluri secundare) este un demon adus pe Pământ de nazişti în ultimele zile ale celui de-al doilea război mondial,





în speranţa că-i va ajuta să întoarcă situaţia în favoarea lor. Din fericire pentru planeta şi aşa zguduită de război, un grup de soldaţi americani întrerupe ritualul şi îl recuperează pe puiul de diavol, care este crescut în spiritul binelui.

Acţiunea efectivă începe şaizeci de ani mai târziu, cu Hellboy pe post de investigator al problemelor legate de paranormal, alături de o echipă ce conţine, aşa cum era de aşteptat, şi alte personaje neobişnuite. Astfel, Liz Sherman, cea care se află în posesia inimii eroului, incendiază lucrurile cu puterea minţii (chiar şi fără voia ei atunci când este agitată, ceea ce face din demonul imun la flăcări partenerul ideal pentru ea), iar Abe Sapien este un om-amfibie cu puteri empatice. Pe partea cealaltă a baricadei se află celebrul Rasputin, amestecat şi el pe undeva prin poveste ca ajutor al naziştilor, Kroenen, un asasin nemuritor, Sammael, un demon care, atunci când moare, dă naştere altor doi ca el, şi tot soiul de alte creaturi cu tentacule, gheare şi intenţii malefice.

Primirea critică a filmului nu a fost neapărat una grozavă, fără a fi însă nici de-a dreptul negativă. Evident, nu este un film pentru cei ce vor o intrigă complexă şi personaje bine dezvoltate, ci pentru amatorii de acţiune continuă şi efecte speciale. Dar de la un film care vine de la regizorul lui Blade II altceva nici nu era de aşteptat. Guillermo del Torro a semnat şi regia, şi scenariul, bazându-se şi pe ceva ajutor din partea realizatorului benzii desenate, Mike Mignola. Del Torro i-a impresionat pe toţi cei care au participat la realizarea filmului prin precizia cu care a explicat exact ce vroia, viziunea sa asupra filmului fiind completă înainte de începerea filmărilor efective.

Pentru realizarea efectelor speciale s-a apelat la o varietate de metode, unele digitale şi altele (destul de numeroase pentru un film din acest secol) considerate oarecum demodate, cum ar fi costume ce conţin tot felul de mecanisme controlate de la distanţă. Interesant este că secvenţele cu Hellboy copil au fost realizate mai întâi folosind o păpuşă animată, pentru ca, în cele din urmă, să fie refăcute cu un personaj generat pe calculator, care a fost considerat mai expresiv. Iată că, deşi se consideră că personajele create cu ajutorul calculatorului nu reuşesc să exprime sentimentele la fel de bine ca actorii umani, ele reprezintă totuşi un pas înainte în comparaţie cu alte opţiuni. În cazul lui Sammael, costumul animat a făcut o treabă suficient de bună, iar costurile de 700.000 de dolari au fost considerate semnificativ mai scăzute decât cele pe care le-ar fi implicat utilizarea unui model realizat în întregime pe calculator. Au fost realizate în total cinci astfel de costume, cel mai complex dintre ele necesitând patru operatori (unul pentru faţă, unul pentru ochi, doi pentru mâini). Pentru ochii lui Abe Sapien, pe



de altă parte, s-a mers pe tehnologia digitală, chiar dacă restul omului-peşte a fost constituit tot de un costum.

Poate mai interesant pentru noi este modul în care au fost realizate flăcările principalului personaj feminin, pentru că aici calculatorul a avut o contribuţie importantă. Într-una dintre scenele filmului, Hellboy este copleşit de prea numeroasele versiuni ale lui Sammael cu care se luptă şi Liz este nevoită să îl salveze folosind cea mai puternică abilitate din arsenalul său, o explozie al cărei punct de pornire este ea însăşi. Efectul a fost realizat de studioul de efecte vizuale CaféFX (care s-a mai ocupat de realizarea flăcărilor şi în Gothika), pornind de la desene realizate de Mike Mignola. Ideea principală era de a realiza o flacără albastră (s-a dorit ca personajul principal să fie singurul lucru roşu din film), care trebuia să pornească efectiv din Liz, nu dintr-un punct aflat în apropierea ei. Pentru asta, a fost evident de la bun început că nu se poate apela la efecte pirotehnice şi că adăugarea unor efecte vizuale peste filmările cu actriţa reală nu ar reuşi să ofere suficientă veridicitate. Aşa că a fost realizat în Maya un model tridimensional al personajului, care a fost animat pentru a imita perfect mişcările sale. Apoi a fost realizată explozia, care erupe direct din corpul lui Liz, iluminând-o din interior, în aşa fel încât i se vede chiar scheletul. Topirea inamicilor, realizată tot în Maya, a fost condimentată pentru un aspect mai realist cu imagini suplimentare în care ardeau nalbe.

Din unele puncte de vedere, Hellboy demonstrează că, deocamdată, efectele digitale nu sunt soluţia la toate problemele creatorilor de filme. Pe de altă parte, poate că tocmai lipsa unor efecte de ultimă oră a fost motivul pentru care el nu s-a bucurat de atât de mult succes, dat fiind că nici cu o intrigă mai inteligentă decât a altor filme de gen nu se poate lăuda.

Bogdan Bridinel

Dincolo de Matrix

Efectele vizuale din Matrix Revolutions și impactul lor asupra viitorului

DACĂ LA FINALUL LUI MATRIX RELOADED CEI care aveau o părere foarte bună despre trilogie erau încă foarte mulți, după Matrix Revolutions numărul lor a scăzut într-un mod simțitor. Bineînțeles, mai există încă zeci de mii de indivizi care încearcă să-i convingă pe ceilalți de genialitatea filmului prin tot felul de teorii filozofice și conexiuni cu alte fenomene culturale, dar pentru cei care nu se lasă conduși de pasiunea lor pentru universul filmului faptul că Revolutions a fost un epilog de zece minute lungit pe parcursul a două ore de dragul ideii de trilogie este destul de evident. Să negăm toate meritele sale din acest motiv ar fi însă o greșeală. Ca și primele două filme, Revolutions are un stil vizual deosebit, ale cărui influențe asupra cinematografiei se văd deja și se vor mai vedea încă mult timp de acum înainte. De aceea, merită să aruncăm o privire asupra acestui aspect, chiar și acum, la câteva luni de la apariția sa, și să spunem mai multe despre câțiva dintre oamenii a căror contribuție la realizarea filmului a fost majoră, deși nu au ajuns la fel de celebri precum Keanu Reeves sau frații Wachowski.

Dintre aceștia, unul dintre cele mai importante roluri l-a avut John Gaeta, coordonatorul echipei care a realizat efectele speciale. Gaeta este adeptul cinematografiei virtuale (și practic inventatorul termenului), deși, la modul în care este pusă acum în aplicare, aceasta nu poate înlocui actorii reali, ci, dimpotrivă, îi pune și mai mult la lucru.

Prima fază în acest laborios și costisitor proces este conceperea scenei în detaliu, încă înainte de a trece la filmarea ei. Conceptele pentru filmele Matrix au fost realizate de o echipă de artiști foarte talentați, ca Geoff Darrow, Owen Patterson și George Ghull. Practic, aceștia au realizat integral filmul sub forma unei benzi desenate înainte de a se începe lucrul efectiv. În acest fel s-a putut ști de la bun început ce se dorește, deși unele dintre idei au fost finisate pe parcursul unei perioade destul de lungi. Atunci când s-a apelat la personaje virtuale, primul pas a fost filmarea scenelor respective cu actori,



➲ Artwork realizat de George Ghull pentru una dintre scenele finale din Matrix Revolutions



➲ Această lovitură și efectul său devastator nu puteau fi realizate prin nici o metodă tradițională

folosind cinci camere de înaltă rezoluție, reglate cu mare precizie pentru a filma exact ce trebuie. Apoi s-au folosit algoritmi de analiză a imaginilor pentru a calcula locația absolut a fiecărui pixel din scenă, fără a se apela la nici un fel de aproximație. Modelele create în acest fel au putut fi ulterior manipulate, pentru a se obține rezultatul dorit.

Surprinzător, ideea din spatele cinematografiei virtuale nu este neapărat aceea de a obține performanțe pe care actorii nu le pot oferi, ci aceea de a căpăta mai multă libertate în ceea ce privește camera. În realitatea fizică, mișcările camerei trebuie planificate în detaliu și sunt limitate de o mulțime de considerente, în timp ce în realitatea virtuală ea poate fi manipulată în orice fel. Ceea ce nu înseamnă că nu s-a mers și mai departe de atât. Una dintre scenele cele mai memorabile din Matrix Revolutions este una care nu putea fi realizată niciodată fără ajutorul acestei tehnologii. Este vorba despre momentul în care Neo îl lovește pe agentul Smith cu o asemenea forță încât fața acestuia se contorsionează într-un mod absolut imposibil în realitate. Ideea a pornit de la un desen al lui Geoff Darrow care le-a plăcut fraților Wachowski, deși părea imposibil de pus în aplicare. Pentru realizarea sa, actorul Hugo Weaving a fost filmat atât în cadrul scenei jucate normal, cât și în bătaia unui tun cu aer, pentru a avea referințe asupra modului în care i se deformează figura în fața unui astfel de impact. Restul l-a rezolvat tehnologia digitală, tot ceea ce apare pe ecran, de la orașul înconjurător la ploaia ce cade pe tot parcursul secvenței, fiind generat pe calculator.

Un alt aspect interesant îl reprezintă automatizarea anumitor efecte, care a crescut viteza de realizare a anumitor secvențe, cum este bătălia de la finalul lui Matrix Revolutions, între mașinile invadatoare și apărătorii orașului Zion. În aceasta, un singur eveniment declanșa aplicarea mai multor efecte. Astfel, un foc de armă presupune un flash de lumină, o dâră de fum și lansarea unui proiectil cu o anumită traiectorie marcată de o altă dâră de fum, toate acestea fiind calculate fără nici o intervenție umană.

John Gaeta consideră că aceste tehnologii reprezintă viitorul cinematografiei, și putem să înțelegem de ce. Cu astfel de metode la dispoziție, imaginația regizorilor este dezlănțuită de orice considerent material și absolut orice devine posibil. Imediat ce costurile vor mai scădea (așa cum se întâmplă întotdeauna, odată cu trecerea timpului), iar cei mai creativi reprezentanți ai industriei filmului vor înțelege potențialul ideii, ne vom putea aștepta la producții care să depășească filmele trilogiei Matrix atât din punctul de vedere al ideilor, cât și ca impresie vizuală.

Bogdan Bridinel



➲ Atunci când se trage un foc de armă, efectele speciale necesare sunt stabilite în mod automat

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

AUDIO

www.kissthisguy.com



Adresa nu are nici o legătură cu conținutul real al site-ului. Nimeni nu va fi obligat să sărute pe cineva vizitând acest site. De fapt, aici pot fi trimise variantele corecte ale versurilor înțelese greșit din anumite melodii. Cu toții fredonam greșit versurile melodiilor preferate când eram mici, ca mai târziu, când am început să acumulăm ceva cunoștințe de engleză, să ne amuzăm copios. Același lucru este valabil și pentru acest site, numai că de data aceasta vom râde de alții aflați în aceeași situație.

VIDEO

http://movies.go.com/trailers



Pentru cinefilii adevărați, trailerele reprezintă primul contact cu filmele noi. Chiar dacă acestea sunt făcute pentru a scoate în evidență părțile cele mai bune ale unui film, totuși pe baza lor se formează o primă impresie despre acel film. La această adresă pot fi vizionate trailere ale celor mai recente sau mai apreciate filme. În funcție de tipul și viteza conexiunii, poate fi aleasă calitatea la care acestea vor fi rulate. Vizionarea este posibilă doar online, trailerele prezente pe acest site neputând fi descărcate.

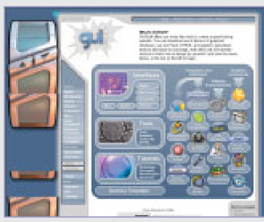
Știri



www.pressdisplay.com

Răsfoirea ziarelor este una din activitățile matinale preferate ale oamenilor, care, odată cu răspândirea Internetului, capătă un nou sens. Pe acest site pot fi citite online ziare din 40 de țări, mai puțin România, din păcate. Versiunea online a ziarelor prezentate pe acest site este identică cu varianta clasică și a fost obținută prin scanarea la rezoluție mare a fiecărui ziar. Cei care nu dispun de conexiune rapidă pot sta liniștiți, pentru că funcția de zoom disponibilă face posibilă mărirea selectivă a anumitor zone.

Software



www.guistuff.com

Situat la granița dintre grafică și programare, web designul, când este practicat cu pasiune și pricepere, se poate ridica la rangul de artă. Un website bine construit are un aspect plăcut și facilitează o navigare ușoară. Acest site este dedicat celor mai puțin talentați, dar care vor ca propriul lor site să arate bine. Aici sunt disponibile o mulțime de template-uri gratuite ce pot fi descărcate după înregistrare. Totuși, prelucrarea fișierelor presupune cunoștințe de Photoshop, deoarece se află în format psd.

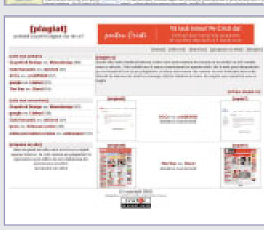
Hardware



www.pctechguide.com

Acest site se adresează celor mai puțin cunoscători în ale calculatorului și care vor să afle, de exemplu, ce reprezintă memoria, cum este construit și cum funcționează harddisk-ul, ce este o placă de bază, cum sunt montate celelalte componente pe ea și cum se face un update de BIOS. Pentru a fi pe înțelesul tuturor, articolele beneficiază de imagini însoțite de explicații clare. Pe lângă aceste articole, pe site mai sunt prezente un număr important de tutoriale și un dicționar de termeni uzuali.

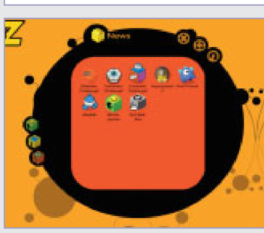
Internet



www.plagiat.ro

"Dedicat tuturor celor care prin munca lor încearcă să arate că a fi creativ este o virtute. Toți ceilalți vor fi aspru sancționați și apostrofați. Aici îi veți găsi deopotrivă pe cei inspirați cât și pe plagiatori." Aceste rânduri au în vedere webmasterii care copiază designul anumitor site-uri. Veți fi surprinși să vedeți câte instituții importante din România au copiat designul pe care l-au aplicat propriului site și de unde. Poate că legea dreptului de autor ar trebui să aibă în vedere și acest aspect.

Jocuri



www.globz.net

Nimeni nu poate nega locul pe care jocurile îl ocupă în preferințele utilizatorilor de PC, indiferent de vârstă. Titluri ca Heroes of Might And Magic, Command&Conquer, Quake sau Warcraft vor rămâne pentru totdeauna în istorie, indiferent de jocurile ce vor apărea în viitor. Dar sunt persoane care preferă un alt gen de jocuri, mai pașnice, poate chiar educative, dar în primul rând amuzante. Pe acest site se pot juca o serie de jocuri construite în flash. Aspectul îmbucurător este că pot fi descărcate și jucate offline.

Inițiativa lunii

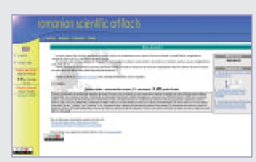
www.motorlife.ro



Un site românesc bogat în informații, dedicat în aceeași măsură pasionaților de motociclete, dar și nouă, muritorilor de rând, care vrem să înțelegem ce este și cum funcționează motorul în patru timpi, bateria, supapa sau toba de motocicletă. Pentru mecanicii adevărați se vor dovedi utile schemele electrice ale diverselor tipuri de motociclete, în timp ce începătorii vor putea aprecia sau măcar vor găsi amuzant tutorialul de condus motocicleta. Foarte interesante sunt și secțiunile de istorie și muzeul motocicletelor.

Navigare la întâmplare

www.rsa.ro



Acesta este site-ul unei asociații denumite Romanian Scientific Artifacts, care se ocupă de domeniul seismologic. Aici este afișat un așa-numit contor seismic care pretinde că ar monitoriza zona seismică Vrancea, afișând în grade Richter magnitudinea următorului cutremur ce se va produce în această zonă, cu o marjă medie de eroare de 0.20 grade. Acest lucru nu înseamnă că vom ști când se va produce următorul cutremur, ci doar că un eventual seism ar trebui să aibă valoarea afișată de acest contor.

4-5-6 Iunie 2004
Zilnic între 11.00 şi 19.00
Sala Polivalentá - Bucureşti

orange™

www.adoexpo.ro

ado expo®



Salonul dedicat GENERAŢIEI 15-25 ani

De Vineri până Duminică , trei zile ale tale
Vino în gaşcă !

Eşti amator de senzaţii tari ?

Pistă de kart

- 350 de metri de pistă !
- 7 curbe, 2 şicane, 2 lini drepte !
- zilnic, demonstraţii profesioniste !

Descoperă ultimele tehnologii la

IT Village

... universul digital, telefonie, console, jocuri, Mp3 şi DVD, muzică, calculatoare, Internet ...

Te aşteaptă un super concurs !

Miss & Mister ADO

- înscrie-te pe www.adoexpo.ro
- câştigă zilnic voturi şi
- participă la marea finală pe salon

Subiecte fierbinţi doar la

ado club

Participă la forumuri cu sexologi, nutriţionişti, psihologi, medici. Program complet pe www.adoexpo.ro

Vrei să petreci un week-end plin de distracţie şi veselie ?

Îţi plac sporturile, muzica, lectura ?

Vrei să câştigi o avalanşă de premii ?

Atunci vino la ***ado expo*** - prima expoziţie unde TU eşti în centrul atenţiei.

La întâlnirea cu tine vin cele mai tari companii din domeniile : sport şi divertisment, IT&C, educaţie şi carieră, turism şi agrement, alimentaţie, modă, cosmetice, igienă şi sănătate, servicii bancare, etc.

Dacă vrei senzaţii tari şi vrei să-ţi demonstrezi calităţile de pilot vino şi dă-te cu kartu'. Arată-le prietenilor ce poţi.

Trăieşte aventura la maxim !

Descoperă la IT Village universul digital, ultimele modele de calculatoare, telefoane, jocuri şi console, MP3 şi DVD player, Internet, etc.

Vrei mai mult ? Pentru tine am pregătit demonstraţii live de arte marţiale, culturism, dans sportiv şi un super concurs **Miss & Mister ADO**.

Ce mai aştepţi ? Vino cu prietenii, fă-ţi plinul de idei testează noi produse, fă shopping !

Acum este timpul tău.
VINO, ÎNDRĂZNEŞTE şi ÎNCEARCĂ !

MTV recrutează !

MTV MUSIC TELEVISION®

- Eşti pasionat de televiziune ?
- Vrei să faci carieră la MTV ?
- Vizitează-ne standul !

XtremPC

21 radio N° 1 Hit Radio

Organizator : General Expo / Tel. 021-331.78.45 / office@generalexpo.ro



IMAGINI MOBILE
UN HIBRID REVOLUTIONAR

Cine ar fi crezut în urmă cu 10 ani că vom ajunge să facem fotografii cu propriul nostru telefon şi, apoi, să avem posibilitatea de a le trimite prietenilor noştri?

ÎN ULTIMUL TIMP TELEFONUL MOBIL A DEVENIT mai mult decât un simplu instrument prin intermediul căruia realizăm o conversaţie. În prezent, acest mic dispozitiv ţine loc de agendă electronică sau chiar de aparat foto digital. Specialiştii nu au fost optimişti atunci când a fost lansat primul model de telefon mobil cu cameră foto încorporată, deoarece calitatea fotografiilor era scăzută, iar preţul acestor aparate era ridicat. Odată cu lansarea serviciilor MMS, numărul modelelor de telefoane mobile ce dispun de cameră foto a început să crească foarte mult, iar preţul lor să scadă. Samsung a anunţat că 70% din modelele pe care le va lansa în viitorul apropiat vor avea cameră foto, în timp ce restul producătorilor au menţionat procente de aproximativ 40%. Conform analizelor, 12% din telefoanele mobile vândute anul trecut au cameră foto încorporată. Aceste dispozitive au avut un rol important în popularizarea fotografiei digitale, deoarece utilizatorii au înţeles mai bine ce simplu este să faci o fotografie digitală şi să o trimiţi prin e-mail.

PREŢ VERSUS CALITATE

Aproape toţi avem acasă un aparat foto clasic ieftin şi cu lentile de plastic cu ajutorul căruia am realizat fotografii de o calitate mulţumitoare.



➲ Nokia 6820

Prin urmare, este evident că aparatele foto clasice cu film pot folosi lentile ieftine, chiar din material plastic, fără a afecta în mod vizibil calitatea fotografiilor. Nu acelaşi lucru se poate spune despre aparatele foto digitale, unde calitatea lentilelor este direct proporţională cu claritaritea fotografiilor.

Este bine de ştiut că, în lumea aparatelor digitale, calitatea lentilelor are o importanţă mai mare decât numărul de megapixeli. Cine şi-ar dori o imagine cu o rezoluţie mare, dar neclară şi cu multe aberaţii cromatice? Singura problemă o constituie diferenţa mare de preţ între lentilele de calitate şi lentilele ieftine de plastic.

Pentru a păstra un preţ rezonabil pentru hibridul format din telefon mobil şi aparat foto digital, producătorii au fost nevoiţi să facă o serie de compromisuri. Unul dintre cele mai importante priveşte calitatea lentilelor folosite. Chiar dacă s-ar dori implementarea unui sistem de lentile de calitate, telefonele mobile ar creşte în dimensiuni, deoarece componentele necesare ar depăşi 10mm. Din această cauză, telefoanele de mici dimensiuni nu permit decât integrarea unei singure lentile, fapt ce este reflectat în calitatea slabă a fotografiilor.

Producătorii de telefoane mobile au făcut diferite analize de marketing prin intermediul

cărora au aflat că utilizatorii nu își doresc un telefon scump, cu dimensiuni mari și cu o cameră digitală de calitate superioară, mai ales că prețul unui astfel de dispozitiv ar depăși cu siguranță costul însumat al unui telefon bun și al unei camere foto de calitate. Dacă introducem în ecuație și durata mică de viață al unui telefon mobil (maxim trei ani) vom înțelege mai bine de ce producătorii nu vor fi dispuși în viitorul apropiat să investească mai mulți bani în componente de calitate superioară pentru accesorii de genul camerelor foto.



➲ Nokia 3660

DE CE DA?

Dacă ai cameră la telefonul mobil poți fi sigur că ești gata mereu să faci o fotografie atunci când se întâmplă ceva interesant. Un aparat foto digital este mai dificil de transportat și, conform legilor lui Murphy, "îl vei uita acasă atunci când vei avea cel mai interesant lucru de fotografiat". Spre deosebire de aparatul foto digital, telefonul mobil este mereu cu tine și-l porți chiar și atunci când prietena te trimite la piață să cumperi pătrunjel. Poate chiar să te scutească de încă un drum dacă îi trimiți un MMS cu taraba de la piață pentru a fi sigur că nu cumperi din nou leuștean în loc de pătrunjel.

Pe plan profesional, camerele foto încorporate în telefoanele mobile s-au dovedit a fi de folos în special pentru agenții imobiliari. Aceștia pot trimite către clienți un MMS cu imagini ale imobilelor de vânzare, economisind timp prețios.

Și metoda de a face cumpărături poate fi schimbată de aceste mici dispozitive. Ce poate fi mai îmbucurător decât să primești de la prietena ta un MMS cu o rochie pe care a văzut-o într-o vitrină? Evident, mesajul este clar și va trebui să faci un ocol pe la cel mai apropiat bancomat.

O companie producătoare de software, Scanbuy (www.scanbuy.com), a dezvoltat o aplicație ce s-a bucurat de un real succes în Statele Unite: ScanZoom. Acest software permite camerelor foto încorporate să scaneze codul de bare de pe produse și să caute automat pe Internet articole despre respectivul obiect. Mai mult decât atât, poate afișa pe ecranul telefonului chiar și magazine sau site-uri care oferă un preț mai bun.

DE CE NU?

Calitatea fotografiilor realizate cu un telefon mobil este scăzută și nu se va ridica niciodată la nivelul celei obținute cu un aparat foto digital dedicat. Folosirea în condiții de iluminare slabă conduce, în cel mai bun caz, la obținerea unor fotografii în care se pot distinge doar contururile obiectelor. Unele modele au blitz prin intermediul căruia se rezolvă parțial această problemă, dar cu prețul unei reduceri drastice a autonomiei. Deoarece distanța focală a lentilelor este fixă, distanța între obiectiv și subiect trebuie să fie de aproximativ 0.35-0.5m.

Aparatele foto digitale sunt mult mai scumpe decât telefoanele mobile cu cameră încorporată, însă calitatea fotografiilor este net superioară. Încă nu se pot transfera imagini între cele două dispozitive, dar în viitor poate vom avea surpriza să putem cumpăra aparate foto digitale cu Bluetooth.

O altă problemă este legată de securitate și intimitate, deoarece un astfel de dispozitiv face viața mult mai ușoară celor care doresc să sustragă informații și să le transmită rapid în exterior. Majoritatea firmelor ce dispun de implementarea unei politici de securitate au interzis accesul anagajaților cu telefoane mobile ce au camere foto încorporate. Administratorii locațiilor unde este interzisă fotografierea (cum ar fi muzee sau librării) sunt puși în dificultate, deoarece nu pot să interzică sau să controleze accesul vizitatorilor cu telefoane mobile. Un adevărat scandal s-a declanșat atunci când pe Internet au apărut fotografii indecente din vestiare și băi publice realizate cu ajutorul camerelor foto încorporate în telefoanele mobile.

INTERN SAU EXTERN?

Telefoanele mobile pot fi dotate cu două tipuri de camere foto: interne și externe. Cele interne au fost introduse prima dată pe piața din Japonia mai mult sub forma unui experiment. Dacă la început a fost considerată o simplă "jucărie", astăzi majoritatea japonezilor au un astfel de dispozitiv. Primele variante externe ale camerelor foto pentru telefoane mobile au fost lansate de Ericsson. Avantajul camerelor interne este reprezentat de portabilitatea mare, în timp ce camerele externe pot fi dotate mai ușor cu lentile de calitate. Nu trebuie uitat nici faptul că o cameră externă poate fi folosită și cu alte modele de telefoane mobile. Prin urmare, este mult mai avantajoasă în eventualitatea schimbării telefonului.

CUM ALEGI UN TELEFON MOBIL

Nu trebuie uitat că (deocamdată) rolul principal al unui telefon mobil este de a comunica prin voce. Prin urmare, primul criteriu este să vă simțiți confortabil atunci când vorbiți la telefon. Următoarele criterii importante sunt: autonomia, portabilitatea, funcții, ergonomia, designul și accesoriile de tip cameră foto. Diferențele între camerele foto încorporate în telefoanele mobile sunt minime, deoarece majoritatea producătorilor folosesc aceleași tehnologii. Este bine să țineți cont de rezoluție (numărul de megapixeli) și de funcțiile software de tipul zoom digital sau editare foto.

CONCLUZIE

Telefoanele mobile cu cameră încorporată sunt doar la început și deja obiceiurile multora dintre noi au început să se schimbe. Ne așteptăm ca în viitor aceste dispozitive să joace un rol din ce în ce mai important în viața noastră și în modul de a interacționa cu lumea.

CALITATE FOTOGRAFII

Fotografiile realizate cu Nokia 3660 au fost clare pe ecranul mobilului, însă odată descărcate în calculator s-au putut observa aberații cromatice. Majoritatea fotografiilor realizate fără o iluminare corespunzătoare au prezentat o granulație ridicată. Cele realizate în condiții optime au însă o calitate bună pentru a fi trimise prin MMS.



Cu camera foto integrată în Nokia 6820 am obținut fotografii cu o claritate mai scăzută decât cu cea a telefonului mobil Nokia 3660. Ecranul monitorului ne-a dezvăluit în acest caz aberații cromatice mai numeroase.



Liviu Marica

jocuri



Bogdan Bridinel

PREA MULTA PROTECTIE STRICA

Până acum lupta împotriva pirateriei nu a cauzat probleme decât utilizatorilor cinstiți.

Nu am ajuns niciodată, nici măcar ca observator, la nivelul de sus al unei mari companii și nu am de gând să pretind că știu ce se petrece acolo. Poate că fiecare pas este atent luat în considerare și fiecare decizie este susținută de studii serioase, dar, privind de aici, de jos, situația nu pare să fie deloc aceasta. Ba chiar mă întreb dacă nu cumva persoanele din conducerea acestor companii trăiesc într-o altă lume, una care nu poate comunica sub nici o formă cu a noastră. Și spun asta fără nici o nuanță malițioasă. Chiar dacă trăim într-o eră a comunicării, în care cel mai puternic și, în același timp, accesibil mijloc de informare care a existat vreodată (da, Internetul) ne ajută să ne apropiem măcar virtual unii de alții, asta nu înseamnă că toți știm aceleași lucruri și gândim la fel. Este puțin șocant, totuși, să vezi cât de mari pot fi diferențele uneori. De exemplu, în ceea ce privește protecția împotriva pirateriei. Eu știu, la fel cum probabil știu și cei mai mulți dintre voi, că nu funcționează. Nu este vorba că pirații sunt mai inteligenți decât producătorii sistemelor de protecție, dar șansele sunt evident de partea lor. Ei nu trebuie să creeze ceva, ci doar să analizeze munca celorlalți și să găsească o metodă de a trece peste ea. Și, în timp, orice problemă își găsește rezolvarea.

În ciuda acestui lucru, majoritatea producătorilor de jocuri se ambiționează în continuare să folosească diverse metode de protecție deja cunoscute și chiar să inventeze noi stratageme, toate destinate din start eșecului. Și, multe dintre ele, dăunătoare pentru utilizatorii cinstiți. Un exemplu incredibil prin ridicolul său, dar și prin faptul că vine de la o companie ce a câștigat un capital uriaș de respect în urma celor mai recente producții ale sale, este reprezentat de noua protecție introdusă de Ubisoft în patch-ul 1.5 pentru Rainbow Six 3: Raven Shield. Aceasta, nici mai mult nici mai puțin, împiedică rularea jocului dacă detectează un program pentru crearea de drive-uri virtuale (ca Daemon Tools sau Alchool 120%). Mi se pare absolut inacceptabil ca o companie de jocuri să stabilească ce programe am eu dreptul să instalez pe propriul sistem și mă deranjează și mai mult faptul că acest lucru a fost introdus printr-un patch. Dacă ar fi existat de la început în joc, inițiatorii ideii ar fi putut măcar spune "dacă nu vă convine, nu îl cumpărați", dar, în acest stadiu, lucrurile nu mai pot fi puse așa.

Și nici măcar nu este asta adevărata problemă. Cel mai grav este că există un crack ce rezolvă problemele de personalitate ale jocului, eliminând incompatibilitatea sa cu respectivele programe. Deci posesorii versiunii pirat nu au nici o durere de cap, pe când oamenii cinsiți trebuie să aleagă între joc și un utilitar pe care îl au probabil cu un alt scop decât pirateria.

Știu, nu este un caz unic. Și Windows-ul îi chinuie pe cei ce au dat sute de dolari pe el, obligându-i să trimită factura prin fax celei mai apropiate reprezentanțe Microsoft la fiecare a treia modificare de configurație, în timp ce versiunea ilegală nu dă nimănui nici cea mai mică bătaie de cap. Dar asta nu este o scuză ci, dimpotrivă, dovada extinderii unui mod de gândire defectuos și desprins de realitate.

Singura metodă antipiraterie care și-a dovedit viabilitatea este cea creată de Blizzard, odată cu Battle.net. Oferind un serviciu suplimentar excelent, ce nu poate fi accesat de posesorii copiilor pirat și, nu în ultimul rând, producând jocuri de o calitate incontestabilă, o companie poate convinge cea mai mare parte a jucătorilor sa-i achiziționeze legal produsele. Nu pot decât să sper că, în cele din urmă, toată lumea va înțelege că acesta este exemplul demn de urmat.

ULTIMA ORA

Ultimele stiri din lumea jocurilor

ADD-ON PENTRU CALL OF DUTY

United Offensive dezvoltat de Gray Matter



Cei de la Gray Matter (fost Xatrix), creatorii lui Return To Castle Wolfenstein, au fost însărcinaţi cu producţia primului expansion pack pentru Call of Duty. Acţiunea din United Offensive va continua povestea bătăliilor din timpul celui de-al doilea război mondial, promiţând tot mai multă acţiune intensă şi dramatică. Mai exact, jocul va oferi o nouă campanie de single player cu 10 niveluri, cu lupte ce îl vor arunca pe jucător în vâltoarea invaziei din Sicilia sau în mijlocul confruntării pentru eliberarea oraşului rus Kursk. De-a lungul acţiunii vor fi introduse noi arme şi abilităţi (realizarea de explozibil artizanal, posibilitatea de a deplasa mitralierele uşoare); efectele grafice nu se vor schimba prea mult, ţinând cont de faptul că motorul de Quake 3 folosit este destul de vechi. Nu lipsesc noutăţile nici pentru partea de multiplayer. Gray Matter intenţionează să mai adauge două moduri tradiţionale de acum, Capture The Flag şi Domination. Un al treilea mod, Tank Battle, promite conflicte înverşunate între jucătorii adăpostiţi în blindate. Call of Duty: United Offensive îşi va face apariţia luna viitoare la E3 şi s-ar putea să fie lansat în această iarnă.

Reglementări pentru jocuri

Noi rating-uri în Japonia

Un nou sistem de informare asupra conţinutului jocurilor video va fi introdus în iunie în Japonia. Nou-creata Computer Entertainment Rating Organization (CERO) va dezvolta nouă categorii pentru a acoperi tematica largă de conţinut a jocurilor. Astfel, vor fi incluse simboluri care să indice clar conţinutul sexual, violent sau de groază, jocurile de noroc şi pe cele care prezintă comportamente dăunătoare (consum de droguri, alcool, fumat). Până acum, CERO avea doar patru categorii de rating, destul de largi: una universală şi alte trei pentru vârste de 12, 15 şi 18 ani.

Această ierarhizare era destul de asemănătoare cu cea a organismului european similar, Entertainment Software Rating Board (ESRB). ESRB foloseşte cinci categorii de rating: pentru toate vârstele, pentru copii peste trei ani, adolescenţi (peste 13 ani), maturi (peste 17 ani) şi adulţi (peste 18 ani), plus o descriere a conţinutului jocului legată de prezenţa unor comportamente dăunătoare. Schimbarea introdusă de CERO ar trebui să permită părinţilor să poată face o selecţie mai exactă a tipurilor de jocuri care ajung în mâna copiilor.

RAPORT FINANCIAR INTERESANT

Eidos dezvăluie noi proiecte

Obligatoriile rapoarte financiare anuale au obiceiul de a dezvălui planurile de viitor ale companiilor mai mult decât acestea ar dori, lucru care este valabil şi pentru Eidos. Raportul de anul acesta a arătat cam ce titluri pregăteşte compania britanică pentru perioada următoare, unele deja cunoscute, altele nu. Astfel, lucrul la Tomb Raider 7 continuă, în ciuda eşecului titlului cu numărul şase din serie. Championship Manager 5 se află deja în lucru la Beautiful Game Studios, o echipă internă creată de Eidos după despărţirea de Sports Interactive. Va exista un al patrulea Hitman, dar creatorii agentului 47 vor realiza o continuare şi pentru un alt titlu al lor, Freedom Fighters (aceasta va apărea pe la sfârşitul anului 2005).

Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns, pe lista jocurilor ce vor veni se mai numără un nou Deus Ex, care ar putea fi acelaşi cu deja menţionatul (pe la sfârşitul anului trecut) Deus Ex: Clan Wars. Planurile Eidos pentru acest titlu nu ţin neapărat de o continuare, ci mai curând de realizarea unui FPS pentru



multiplayer care să utilizeze universul din Deus Ex. În continuare ne putem aştepta la un nou joc tactic din seria Commandos şi la Backyard Wrestling 2. Plus două proiecte abia înregistrate ca proprietăţi intelectuale, Crash 'n' Burn şi 25 to Life, realizate de Highway 1 Productions. Acest ultim proiect va fi probabil dezvăluit la E3, dar, dacă toate aceste titluri vor fi lansate în anul financiar 2005, sigur vor fi şi ele pe lista apariţiilor Eidos la expoziţia de luna viitoare.

ZECE ANI DE E3

Puţine noutăţi autentice

În perioada 11-14 mai, Los Angeles va fi gazda celei mai mari manifestaţii dedicate jocurilor. Electronic Entertainment Exposition, pe scurt E3, a ajuns la a zecea ediţie, sărbătorită în mod special prin prezentarea unei galerii de artă digitală cu imagini din jocuri video şi pentru PC. Marii producători şi publisheri şi-au anunţat prezenţa, dar puţine din titlurile puse pe tapet sunt noutăţi autentice.

Astfel, Ubisoft aliniază următoarele titluri: Prince of Persia 2 (continuarea pentru Prince of Persia: The Sands of Time), Tom Clancy's Ghost Recon 2 (un FPS despre războiul viitorului), Myst IV: Revelation şi Settlers 5. La rândul lor, cei de la Vivendi se prezintă cu Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (continuarea 3D a deja celebrei serii), Half-Life 2 (care a participat şi anul trecut la E3 pe post de noutate), The Bard's Tale (un RPG într-un univers medieval fantastic) şi Tribes: Vengeance (continuă povestea războiului dintre Triburi şi Imperiu). Alte titluri VU Games includ Evil Genius, Ground Control 2 şi Men of Valor: Vietnam. Activision se prezintă la start cu The Movies al lui Peter Molyneux, Rome: Total War şi cu recent-anunţatul Call of Duty: United Offensive. Electronic Arts vine cu toată seria de simulatoare sportive pentru 2005, două continuări ale unor titluri cunoscute: Medal of Honor: Pacific Assault şi Black&White 2, plus un nou arcade vrăjitoresc, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Alte titluri sunt Armies of Exigo (un RTS fantasy), Battle for Middle Earth (RTS în universul Lords of the Ring) şi Ultima X (RPG exclusiv online). Blizzard va fi prezent cu îndelung-aşteptatul MMORPG World of Warcraft, iar Microsoft continuă povestea din tărâmul Ehb cu Dungeon Siege 2. LucasArts are două titluri pe lista E3, Star Wars Battlefront (un fel de Battlefield 1942 în universul Star Wars) şi Star Wars: Republic Commando (un FPS de spionaj şi infiltrări printre inamici).

Close Combat revine

Take-Two: două titluri noi

Seria Close Combat a început în 1996, fiind printre primele RTS-uri apărute. Până în anul 2000, au fost lansate patru continuări ale jocului original, toate strategii bazate pe bătălii reale din al doilea război mondial. Anul acesta însă Atomic Games intră şi pe piaţa acţiunii first person.

Noile creaţii Close Combat vor fi realizate de o echipă de trei producători: Gathering, Destineer şi Atomic Games. Primul titlu, Close Combat: First to Fight, se îngrămădeşte pe piaţa deja arhiplină a FPS-urilor cu o poveste plasată undeva în Orientul Mijlociu, în care jucătorul va conduce o echipă de patru puşcaşi marini într-un conflict urban modern. Al doilea joc, Close Combat: Red Phoenix, este un RTS bazat parţial pe romanul cu acelaşi nume al lui Larry Bond. În anul 2006, Coreea de Sud este atacată de cea de Nord, iar jucătorul va comanda un pluton de puşcaşi marini şi soldaţi sud-coreeni împotriva acestei invazii. Ambele titluri vor fi lansate pentru PC şi Xbox spre sfârşitul acestui an (dacă nu cumva vor fi amânate pentru 2005), iar la realizarea lor dă o mână de ajutor şi marina americană.



Invazie de titluri noi

Asaltul Ubisoft

Francezii de la Ubisoft au anunţat patru titluri noi, dintre care două (Settlers V şi Brothers in Arms) se vor afla luna viitoare la E3. Primul titlu continuă saga coloniştilor într-un univers 3D medieval, în care jucătorul va trebui să recupereze un regat din ghearele tiranului asupritor. Brothers in Arms însă este o licenţă nouă care repovesteşte debarcarea din Normandia, bazându-se pe o poveste adevărată şi informaţii despre război provenite direct de la armata americană. Jocul va avea însă de luptat împotriva continuărilor unor titluri deja impuse pe piaţa FPS-urilor, ca Medal of Honour şi Call of Duty.

Myst IV: Revelation a fost şi el anunţat, promiţând o intensă dramă de familie în care sunt implicaţi doi fraţi, Sirrus şi Archenar. Cât despre cel mai recent titlu vehiculat de Ubisoft, King Kong, se ştie doar că se va baza pe filmul cu acelaşi nume realizat de Peter Jackson, regizorul seriei Lord of the Rings.



NOUTĂŢI DIN CALIFORNIA

Seria Star Wars îşi măreşte portofoliul

Game Developer's Conference, desfăşurată în San Jose, California, a scos la lumină un proiect de importanţă majoră pentru LucasArts. Astfel, jocul se bazează pe o poveste despre răul răilor din universul Star Wars, întunecatul Darth Vader. Este posibil ca acţiunea să fie legată de cea a filmului Star Wars 3, care va prezenta ezitările lui Anakin Skywalker între Forţa bună şi cea rea şi conflictul cu Obi Wan. Cei de la Lucas se arată foarte secretoşi, dar se pare că va fi vorba despre o acţiune third person, în care jucătorul va fi pus în pielea stăpânului feţei întunecate a Forţei. Dacă personajul va fi Anakin cel bun, Vader cel rău sau ambii este destul de greu de spus deocamdată. Mai multe despre acest proiect vor fi probabil dezvăluite la E3, deşi lista oficială a manifestării nu include nici o aluzie la un asemenea titlu. Este însă de aşteptat ca LucasArts să mai aibă ceva aşi ascunşi în mânecă, numai buni pentru a mai câştiga ceva de pe urma uneia dintre cele mai profitabile licenţe din lume.



Nostalgii digitale

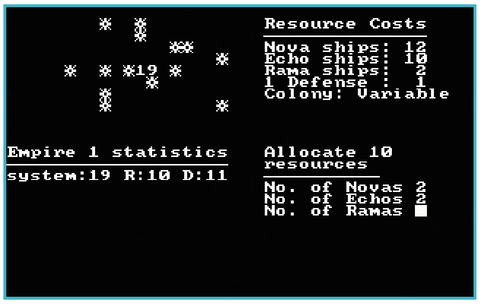
Generali si administratori

"STRATEGIE". UN TERMEN DESTUL DE GENERIC, despre care ați putea crede că definește un anumit gen de jocuri, deși nu este chiar așa. Sub această umbrelă se ascund mai multe genuri distincte, suficient de diferite între ele încât să aibă propriii fani, care nu se omoară neapărat și după celelalte. Principalele diferențe sunt date de modul de desfășurare, în timp real sau pe ture, și de raportul dintre partea economică și cea tactică a jocului (multe titluri alegând chiar să ignore una dintre acestea). Chiar dacă fiecare a avut un punct de pornire diferit, subgenurile s-au influențat foarte mult unul pe altul de-a lungul timpului și au fost amestecate în diverse moduri, istoria lor devenind, în acest fel, una comună. Deci și noi vom începe prin a prezenta separat începuturile fiecărei categorii, pentru a vedea mai apoi cum au evoluat ele împreună.

TURN-BASED

Jucatul pe ture este un concept foarte vechi din punct de vedere istoric, precedând cu mult apariția divertismentului electronic (și chiar a electricității). Ideea este simplă: jucătorii își fac mișcările pe rând, fiecare având un număr limitat de posibilități într-o tură. Exemplul clasic este șahul, care a și inspirat unul dintre primele jocuri de strategie. Acesta se numea Mychess și a fost realizat în 1979 de David Kittinger, creatorul de mai târziu al seriei Chessmaster. Ca și venerabilul joc pe care este bazat, el mai este jucabil chiar și în zilele noastre, oponentul controlat de calculator fiind excelent implementat. În perioada de început, termenul de strategie era în general asociat cu jucatul pe ture, pentru că, în foarte multe cazuri, atunci când se realiza un joc se apela la adaptarea unui board game (tip de joc ce se desfășoară pe o tablă realizată special în acest sens; luată în sensul larg, categoria include șahul, alături de Monopoly și jocul din care s-au inspirat primele strategii - Risk).

Prima companie ce a intrat serios în domeniu a fost SSI (Strategic Simulations, Inc.). Aceasta a lansat în 1979 Computer Bismarck și, un an mai târziu, Computer Ambush, ambele pentru calculatoarele Apple și ambele simulări războinice suficient de reușite încât să-i asigure viitorul. A urmat o perioadă de prolificitate extraordinară datorată atât succesului, cât și specificului epocii. Un joc putea fi realizat de un singur om într-un interval rezonabil de timp, ceea ce a ajutat SSI să lanseze chiar mai mult de zece titluri într-un singur an. Apoi, Roger Keating, fost designer pentru SSI, și-a înființat propria companie, numită SSG (Strategic Studies Group). Aici au fost realizate primele jocuri de cucerire spațială, Andromeda Conquest (1982) și Reach for the Stars (1983). Cea de a treia dintre companiile ce aveau să influențeze într-un mod hotărâtor dezvoltarea genului, MicroProse, a apărut și ea la scurt timp, începând cu un joc de război ce se desfășura în timp real (NATO Commander, 1984) și continuând cu unul pe ture (Crusade in Europe, 1985). Ambele sunt creațiile legendarului designer Sid Meier, unul dintre oamenii care au exercitat cea mai mare influență asupra evoluției jocurilor de strategie și creatorul unora dintre cele mai mari succese în domeniu. Ca și SSI și SSG, MicroProse avea să definească genul și să se bucure de o lungă perioadă de prosperitate, pentru a suferi o cădere destul de dramatică în timpul anilor '90, datorată în special problemelor de management. Ce mai trebuie menționat aici este că, deși strategii cu o abordare în timp real existau deja la mijlocul anilor '80, acestea erau în esență jocuri de tactică, genul pe care îl cunoaștem astăzi sub denumirea de RTS apărând mult mai târziu.



➲ Ca majoritatea jocurilor de atunci, Andromeda Conquest este bazat mai mult pe text

RTS

Dacă termenul TBS include cam toate strategiile pe ture, termenul RTS este mult mai specific. El se referă la jocurile de strategie ce au o anumită

componentă de dezvoltare economică, dar foarte simplificată, axându-se în principal pe lupte cu un ritm foarte rapid şi fără nici o preocupare pentru realism. Jocul considerat în general ca fiind precursorul genului RTS a apărut abia în 1989 şi nu a avut un impact foarte spectaculos. Este vorba despre Herzog Zwei pentru Sega Genesis, posesorul unui nume destul de neinspirat şi al unei idei ce avea să fie exploatată mult mai bine în anii care au urmat. Herzog Zwei era, în principal, un joc de acţiune cu un robot ce putea fi transformat într-un aparat de zbor, însă avea o componentă importantă de strategie: jucătorul putea captura baze şi recruta unităţi care erau vitale pentru victorie. Totuşi, Herzog Zwei a reprezentat şi el un start fals. Adevăratul precursor al RTS-urilor din ziua de azi, cel care a definit reţeta, a apărut abia trei ani mai târziu şi nu a fost inspirat de Herzog Zwei, ci de componenta tactică din RPG-ul Eye of the Beholder.

Anul era 1992, iar jocul se numea Dune II. Era continuarea doar cu numele a jocului de aventură lansat de Westwood în acelaşi an şi era atât de ieşit din comun încât nu putea fi ignorat. Spre deosebire de Herzog Zwei, care nu avea decât partea de producere a trupelor, Dune II conţinea aproape toate elementele definitorii pentru strategiile în timp real. Jucătorul putea construi baze oriunde dorea, colecta resurse cu ajutorul unei unităţi specializate şi recruta trupe din diverse tipuri de clădiri, totul bazându-se pe o interfaţă ce folosea mouse-ul. Alte idei ce s-au propagat de la Dune II spre aproape toate jocurile genului sunt facţiunile cu unităţi şi clădiri diferite (acestea erau în număr de trei: Harkonen, Atreides, Ordos) şi muzica ce se schimbă în funcţie de context. Bineînţeles, oricât de vizionar era, jocul avea defectele sale. AI-ul era ca şi inexistent, fiind nevoit să trişeze foarte mult pentru a reprezenta o provocare, iar interfaţa era destul de puţin dezvoltată (de exemplu, nu putea fi selectată decât o unitate odată).



➲ Deşi nu a fost prima strategie în timp real, Dune II este jocul care a definit genul RTS

Exemplul dat de Dune II nu avea să fie urmat imediat, deşi succesul său a atras atenţia tuturor. Următorul RTS avea să apară abia în 1994, dar a reprezentat, la rândul său, un pas important şi apariţia în peisaj a unui alt producător de marcă. În momentul respectiv, Blizzard avea la activ două succese de consolă, Rock'n Roll Racing şi Lost Vikings, dar membrii echipei fuseseră foarte impresionaţi de Dune II şi nu puteau înţelege de ce nimeni nu încerca să mai facă un astfel de joc. Acest lucru i-a determinat să facă ei o încercare şi, chiar dacă nici ei nu au reuşit să vină cu o inteligenţă artificială foarte capabilă, Warcraft avea să fie, totuşi, o reuşită. Noutatea cea mai mare oferită de Warcraft (fără a lua în considerare trecerea de la decorul SF la cel fantasy) era posibilitatea de a juca în multiplayer (prin cablu serial sau modem), folosind hărţi generate aleator de către calculator. Totuşi, din punctul de vedere al varietăţii el îi era inferior lui Dune II, neavând decât două facţiuni aproape identice ca funcţionalitate, chiar dacă diferite ca aspect. În anii care au urmat, Dune II şi Warcraft aveau să fie imitate destul de mult, dar singurele succese au fost reprezentate de continuările pentru Dune II şi Warcraft, despre care vom vorbi ceva mai departe.



➲ Ca şi Dune II, Warcraft avea multe defecte, dar compensa prin conceptul inovator

SIMULATOARE ECONOMICE

O categorie mai aparte o reprezintă jocurile în care elementul central este administrarea unei afaceri sau chiar a unui oraş. Ele sunt destul de diferite de celelalte tipuri de strategii, dar au, totuşi, câteva caracteristici comune cu acestea, iar o parte dintre ele conţin şi un minim de luptă, pentru a mai condimenta acţiunea.

Cel mai vechi dintre aceste jocuri a fost realizat în 1978 de Dan Bunten, una dintre cele mai neobişnuite figuri din istoria acestei industrii destul de bogate în oameni neobişnuiţi. Jocul se numea Wheeler Dealers şi simula managementul unei afaceri, incluzând şi licitaţii în timp real. El era axat pe multiplayer şi avea un controller special care îi ridica preţul mult peste cele din perioada respectivă (35$ faţă de 15$), ceea ce a făcut ca numai 50 de exemplare să fie vândute. Pentru o perioadă, Bunten, ca şi mulţi alţii, s-a ocupat cu producerea de jocuri pentru SSI, dar mai târziu şi-a înfiinţat propria companie, Ozark Softscape. Acolo a continuat să producă jocuri care erau, uneori, cu prea mult înaintea vremurilor lor pentru a avea succes, cum ar fi Modem Wars (1988), primul joc ce folosea modemul pentru multiplayer. Interesant este şi că el a dorit să realizeze varianta electronică pentru cunoscutul board game Civilization, dar, după ce a întâmpinat rezistenţă în cadrul propriei companii, s-a lăsat convins să lase proiectul în seama lui Sid Meier. În 1992, după două căsnicii ratate, el s-a decis să se supună unei operaţii de schimbare a sexului, devenind Danielle Bunten. Nu şi-a încetat activitatea de pionierat în domeniul multiplayer-ului, dar nici nu a reuşit să atingă vreodată succesul financiar pe care jocurile sale le-ar fi meritat şi a murit în 1998, de cancer pulmonar.

Totuşi, nu toate poveştile legate de începuturile genului sunt atât de triste. Ba dimpotrivă, dat fiind că cele două titluri care l-au definit sunt ambele succese financiare uriaşe, deşi iniţial păreau prea originale pentru a fi apreciate de publicul larg. De altfel, primul dintre ele, Sim City, a întâmpinat destul de multă rezistenţă în cadrul Electronic Arts atunci când designerul Will Wright a propus conceptul. Asta se întâmpla în 1985, dar jocul a fost lansat abia în 1989, după ce au fost incluse şi scenarii care ofereau jucătorilor obiective, pentru că exista teama că, fără nici o ţintă precisă, ei se vor plictisi. Dimpotrivă, aşa cum anticipase Wright, scenariile au fost cele care au fost ignorate complet, jucătorii preferând să-şi construiască oraşele începând de la zero. Cât de popular a devenit Sim City, este inutil să mai precizăm. Pe locul doi în topul celor mai bine vândute jocuri din istorie şi punctul de pornire pentru o altă serie de o popularitate extraordinară (The Sims), el a oferit în sfârşit ceva interesant pentru jucătorii care nu doreau violenţă şi adrenalină.



➲ Sim City a stat în aşteptare foarte mult timp, pentru că nimeni nu se aştepta să aibă succes

Un an mai târziu, Sid Meier a lansat, la rândul său, unul dintre cele mai populare jocuri ale sale: Railroad Tycoon. În acesta, jucătorul pornea de la un milion de dolari şi trebuia să construiască un imperiu financiar în domeniul căilor ferate, într-o lume foarte detaliată şi plină de evenimente. Vânzările au fost remarcabile, ceea ce a dus nu numai la apariţia a două continuări, ci şi a unei cohorte incredibile de imitaţii, unele, la rândul lor, destul de reuşite şi bine vândute (Rollercoaster Tycoon, Zoo Tycoon).

EVOLUŢIE ŞI DIVERSIFICARE

O nouă variaţie pe tema strategiei în timp real a fost creată în 1989 de designerul britanic Peter Molyneux. Se numea Populous şi a creat o categorie specială de strategii, aşa-numitele "god games", strategii în timp real caracterizate de faptul că universul lor nu este în detaliu controlat de jucător, acesta intervenind doar cu puterile sale, asemănătoare cu cele ale unui zeu. În rest, personajele au un anumit grad de independenţă şi o viaţă proprie. Populous s-a bucurat de o continuare oficială şi una spirituală

(Black&White) lansată în 2001 de către noua companie a lui Molyneux, Lionhead Studios. Black and White a reprezentat un studiu fascinant în domeniul inteligenţei artificale şi a fost bine primit de critică, dar respins de majoritatea jucătorilor, din cauza duratei nerezonabile şi a problemelor tehnice. De asemenea, trebuie spus, pentru un zeu, jucătorul se afla cam mult la cheremul supuşilor săi, fiind nevoit să le facă acestora o mulţime de favoruri. Creaturile uriaşe ce puteau fi educate după dorinţă şi folosite în câştigarea supremaţiei reprezentau, totuşi, un element extrem de interesant şi nu putem decât să sperăm că Black and White 2, aflat în lucru, va rezolva problemele primului joc.



➲ Black and White 2 va avea un ritm ceva mai alert, fără a fi transformat într-un RTS clasic

Perioada plină de inovaţii este continuată de SSG, care a lansat, în 1990, prima strategie pe ture cu tematică fantasy. Warlords a precedat cu mult seria Heroes of Might and Magic, dar aceasta a devenit în cele din urmă mai cunoscută, datorită accesibilităţii mai mari şi a ritmului mai bun. La origini, Warlords este mai asemănător cu Civilization decât cu TBS-urile fantasy din ziua de azi. Acţiunea se petrecea pe o singură hartă uriaşă, pe care opt jucători se luptau pentru supremaţie. Cheia succesului era cucerirea oraşelor, care ofereau banii necesari pentru construcţia de trupe şi achiziţionarea de eroi (exista, bineînţeles, o componentă de RPG, deşi nu una foarte dezvoltată).



➲ Prezenţa eroilor era aspectul care deosebea Warlords de majoritatea jocurilor perioadei

Anul 1991 aduce, la rândul său, două jocuri de strategie pe ture absolut remarcabile. Primul este Civilization al lui Sid Meier, considerat de mulţi cel mai bun joc al tuturor timpurilor, şi nu fără motiv. Civilization este unul dintre acele puţine jocuri de care nu te poţi plictisi niciodată, pentru că posibilităţile sunt nelimitate şi nici un joc nu seamănă cu altul. Ideea sa era, de asemenea, încântătoare: jucătorul conducea destinele unei naţiuni începând din negura timpurilor până în epoca modernă, trecând prin toate etapele evoluţiei ştiinţifice şi culturale. Datorită succesului său, Civilization a fost continuat până în ziua de astăzi, deşi soarta sa a stat o perioadă în balanţă din cauza dispariţiei MicroProse. Sid Meier a înfiinţat însă o nouă companie, Firaxis, şi lucrează acum la cel de-al patrulea joc al seriei. Un alt titlu interesant, apărut în acelaşi an cu Civilization, este Battle Isle. Creat de germanii de la Blue Byte, acesta se remarcă prin povestea complexă şi personajele credibile, destul de diferite de cele ce se întâlnesc de obicei în jocuri. Battle Isle a devenit la rândul său o serie lungă, ce a cuprins şi un titlu ce excludea partea economică (Incubation, 1997), însă ultimele apariţii nu s-au ridicat la înălţimea primelor.



➲ Syndicate nu avea doar un gameplay inovator, dar era şi avansat din punct de vedere tehnologic

Peter Molyneux şi compania sa, Bulfrog, revin în atenţia publică în 1993, cu un alt joc foarte original. Acesta se numea Syndicate şi presupunea controlarea dintr-o perspectivă izometrică a unei echipe de doar patru soldaţi ai viitorului. Universul cyber-punk pesimist, introducerea cinematică impresionantă pentru epoca respectivă şi mecanica de joc excelentă ce includea elemente de RPG aveau să facă din Syndicate un succes şi precursorul jocurilor de tactică bazate pe doar câteva personaje, cum este Commandos: Behind Enemy Lines. Tot în 1993 apar primele jocuri din două serii care aveau să concureze cu Sim City în cadrul categoriei "city builder". Este vorba despre Caesar, produs de Impressions, şi Settlers, de la Blue Byte. Bazându-se pe includerea unei componente tactice, absentă în Sim City, ele au reuşit să-şi creeze propria nişă, devenind, ca mai toate jocurile despre care am vorbit până acum, serii de lungă durată.

RITMUL SE ÎNTEŢEŞTE

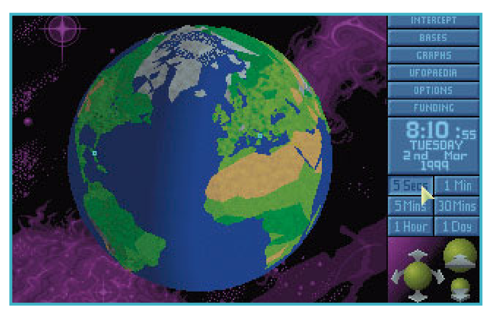
Dacă până în anul 1994 lucrurile au mers într-un ritm destul de lent, în acest an avea să-şi facă apariţia o mulţime de strategii de calitate. Microprose lansează Master of Orion, care poate fi caracterizat drept un Civilization in spaţiu, fără ca asta să însemne că el nu este un joc excelent prin sine însuşi. Jucătorul controlează de data aceasta destinele unui imperiu stelar, colonizând planete şi luptând pentru supremaţie cu alte rase, mult mai diverse şi mai umane în comportament decât adversarii din Civilization. SSI, pe de altă parte, a lansat Panzer General, una dintre cele mai realiste şi mai complexe simulări ale războiului realizate vreodată (motiv pentru care dificultatea sa era destul de mare). Pentru prima dată într-un joc despre cel de-al doilea război mondial, jucătorul putea să joace de partea germanilor, având chiar posibilitatea de a reuşi acolo unde Hitler a eşuat. Din Panzer General au fost derivate două serii, una bazată pe aceeaşi perioadă istorică şi alta care reţinea doar conceptul, transpunându-l în alte contexte (Pacific General, Star General, Fantasy General).



➲ În Panzer General jucătorul putea încerca să schimbe soarta celui de-al doilea război mondial

O altă apariţie interesantă măcar prin realizare, dacă despre originalitate nu mai era vorba, este Theme park, de la Bullfrog. Acesta, ca si continuarea sa (Theme Hospital), era în principiu un alt joc de tip "tycoon", dar şi-a câştigat o mulţime de fani, pur şi simplu pentru că era bine realizat.

Celelalte două titluri din anul 1994 care au rămas în memoria jucătorilor au în comun o anumită parte din mecanica lor, dar sunt fundamental diferite din alte puncte de vedere. Jagged Alliance, produs de Sir-tech, pune jucătorul la cârma unui grup de mercenari aflaţi în misiune într-o naţiune fictivă şi este un joc de tactică pe ture, făcut foarte interesant de personalităţile bine conturate ale personajelor. Fiecare dintre ei avea o poveste, replici proprii şi abilităţi specifice, câştigând astfel simpatia jucătorului. X-Com: UFO Defense de la MicroProse avea la rândul său o componentă de luptă pe ture, în esenţă asemănătoare cu cea din Jagged Alliance, dar şi o mulţime de lucruri în plus.



➲ Din păcate, seria X-Com nu va mai fi niciodată continuată, deşi mai are încă o mulţime de fani

Acţiunea era împărţită în două. În partea strategică jucătorul se ocupa de cercetare, dezvoltarea bazelor, echiparea unităţilor şi interceptarea navelor invadatorilor extratereştri ce ameninţau Pământul. În partea tactică se dădeau luptele. Chiar dacă personajelor le lipsea personalitatea celor din Jagged Alliance, luptele erau foarte reuşite şi nu plictiseau niciodată, pentru că hărţile erau generate aleator. Realizarea ireproşabilă şi jucabilitatea infinită au făcut din X-Com un alt pretendent la titlul de cel mai bun joc al tuturor timpurilor, dar, în urma desfiinţării MicroProse, el nu a fost la fel de norocos precum Civilization.



➲ Cvilization 3 a demonstrat că genul încă mai are căutare şi va fi continuat

Anul 1995 avea să fie anul RTS-urilor, dar el a reprezentat şi momentul apariţiei unei foarte apreciate serii TBS. Heroes of Might and Magic de la New World Computing combina mecanica de joc din King's Bounty, unul dintre primele jocuri ale companiei, cu universul seriei RPG Might and Magic. HOMM a reprezentat o afacere profitabilă, dar, tras în jos de problemele companiei care a achiziţionat NWC, s-a aflat la un pas de dispariţie anul trecut, fiind în cele din urmă salvat de Ubisoft, care lucrează acum la o a cincea parte a seriei. Interesant este că Ubisoft deţine drepturile şi pentru Warlords, seria care a concurat cu HOMM de-a lungul timpului.



➲ Heroes of Might and Magic este cel mai cunocut TBS fantasy, dar nu primul

Totuşi, principalele avenimente din anul 1995 au fost apariţiile continuărilor pentru Warcraft şi pentru Dune II. În primul caz este vorba chiar despre Warcraft II, însă cei de la Westwood au preferat să renunţe la licenţa pentru universul Dune şi să creeze o proprietate intelectuală proprie, numită Command & Conquer. În acesta războiul se duce între două facţiuni reprezentând binele (GDI) şi răul (NOD), iar povestea, deşi nu neapărat foarte inspirată, este spusă prin intermediul unor secvenţe cinematice de mare calitate. C&C a fost lansat înaintea lui Warcraft II şi apucase să devină deja un clasic până la apariţia acestuia, în luna decembrie a aceluiaşi an, dar asta nu a însemnat că a reuşit să-şi impună supremaţia. Warcraft II venea la rândul său cu multe îmbunătăţiri, printre care grafica SVGA şi acum banalul "fog of war", care însă reprezenta o idee nouă la momentul respectiv. Un alt mare avantaj pentru Warcraft II l-a reprezentat suportul bun pentru multipleyer-ul pe Internet, care a dus la apariţia unei comunităţi online foarte devotate. Disputa dintre fanii C&C şi fanii Warcraft este una dintre cele mai lungi dispute de acest gen, ambele serii reuşind să vină cu un nou titlu interesant o dată la câţiva ani.



➲ Disputa dintre fanii Command & Conquer şi cei ai jocurilor Blizzard a alimentat multe discuţii pe Internet, şi nu numai

Command&Conquer a fost continuat de Red Alert, în care facţiunile imaginare au fost înlocuite de Uniunea Sovietică şi Aliaţi (reprezentând statele vestice), într-un univers alternativ apărut în urma unei călătorii în timp. Continuarea pentru Warcraft II a venit destul de târziu (1998), dar, atunci când a venit, a zguduit genul din temelii. Deşi părea la prima vedere un Warcraft în spaţiu, Starcraft se diferenţia de orice joc de până atunci prin implementarea a trei grupări complet diferite, ce nu aveau în comun nici măcar modul de a acumula resurse sau de a construi clădiri. Foarte mult a impresionat şi campania single player a cărei poveste era mult mai bine scrisă şi gândită decât cele în care se complăceau majoritatea jocurilor. Datorită vitezei acţiunii şi numărului mare de tactici posibile, Starcraft a devenit regele jocurilor de multiplayer, fiind atât de longeviv încât se joacă şi astăzi în cadrul competiţiilor de specialitate. Totuşi, merită spus că în aceeaşi perioadă cu el au fost lansate mai multe RTS-uri de o calitate comparabilă, care nu s-au bucurat de acelaşi succes din diverse motive. Astfel, Z (1996) de la Bitmap Brothers avea la bază un concept foarte bun (jucătorii se luptau pentru deţinerea unor teritorii care conţineau deja clădirile de construit unităţi) şi stătea foarte bine la capitolul umor, dar avea o campanie absurd de dificilă, ce nu permitea nici o greşeală. Total Anihilation (1997), poate cel mai bun dintre



➲ Z era un RTS excelent, dar de o dificultate care a alungat mulţi jucători

toate, era clar superior faţă de Starcraft din anumite puncte de vedere (grafică, interfaţă, varietate de unităţi), dar nu a creat aceeaşi impresie din cauza campaniei single player mai puţin interesante şi a complexităţii cam mari pentru un jucător normal. Dark Reign (tot 1997) era şi el un exemplu foarte reuşit de RTS, numai că grafica nu reuşea să-l scoată în evidenţă, aşa că nu s-a bucurat de cine ştie ce succes. Singurul RTS din anul 1997 care a reuşit să dea naştere unei serii longevive a fost unul dintre cele mai slabe. Age of Empires nu se compara cu Total Anihilation ori Dark Reign, dar beneficia de o idee atrăgătoare (un Civilization în timp real) şi de sprijinul Microsoft. Un alt lucru care a contribuit la succesul său a fost faptul că universul său era unul mai familiar, atrăgându-i pe cei ce preferă realismul în locul decorurilor SF sau fantasy. Iar dacă originalul nu era tocmai cel mai bun exemplu de RTS, continuările sale au fost mult mai reuşite, meritându-şi pe deplin succesul.

PREZENT, VIITOR

Aglomerarea din domeniul RTS în perioada de sfârşit a anilor '90 a însemnat o scădere a numărului de apariţii în celelalte genuri şi, din păcate, intrarea multor producători într-o acută criză de inspiraţie. Din această perioadă mai merită menţionate Close Combat (1996, a trecut în timp real genul de joc tactic reprezentat de Panzer General), Myth: The Fallen Lords (1997, o capodoperă tactică produsă de Bungie, subminată şi ea de gradul de dificultate), Homeworld (1999, prima operă spaţială în format RTS) şi Shogun: Total War (2000, o îmbinare de strategie pe ture şi tactică în timp real ce s-a bucurat de un mare succes datorită combinaţiei interesante, deşi ambele elementele aveau problemele lor).

Ultimii ani nu au adus decât rafinări ale reţetelor deja stabilite (ceva mai ieşit din comun fiind tot Warcraft III, datorită elementelor de RPG) sau imitaţii ieftine pe baza lor. Şi, oricât ne-am strădui, nu ne putem gândi la un titlu care ar putea schimba starea de fapt actuală, din cele anunţate în acest moment. Totuşi, câteva perspective interesante există. Rome: Total War promite să arate mai specataculos decât orice am văzut până acum, iar o continuare pentru Total Anihilation, despre care nu se cunosc foarte multe detalii, se află acum în lucru.

Bogdan Bridinel







DATA APARITIEI: 24 SEPTEMBRIE 2004

- PRODUCĂTOR: HIGH VOLTAGE SOFTWARE
- PUBLISHER: SIERRA
- WEB: WWW.SIERRA.COM

AVENTURA

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

LARRY IESE IARASI LA AGATAT

"LARRY REALIZEAZA CA ARE TREI PROBLEME DE REZOLVAT: SA AJUNGA LA TELEVIZOR, SA SEDUCA FETELE SI SA TERMINE CU BINE SCOALA."

"TE-AI LOVIT CÂND AI CĂZUT DIN RAI?"

Aceasta este doar una din replicile folosite în Magna Cum Laude, noua continuare a longevivei serii Leisure Suit Larry. Încredinţat spre realizare celor de la High Voltage Software, titlul nu îl mai are ca protagonist pe eternul ratat în dragoste Larry Laffer. În prim-plan se află acum nepotul acestuia, Larry Lovage, student la Community College. Tânărul are şi el aceeaşi problemă ca unchiul său: nici o fată din campus nu vrea să-i fie (mai mult decât) prietenă. Aşa că Larry găseşte ocazia perfectă de a-şi îmbunătăţi viaţa sentimentală: să câştige o emisiune de întâlniri, Swingles, care vine în campus. Toate bune şi frumoase, însă realizatorii emisiunii îl primesc doar dacă dovedeşte că e un adevărat Casanova. Şi aşa, Larry realizează că are trei probleme de rezolvat: să ajungă la televizor, să seducă fetele şi să termine cu bine şcoala.

În afară de schimbarea personajului principal, jocul mai aduce două diferenţe mari faţă de seriile anterioare. În primul rând, a intrat în era graficii 3D prin intermediul motorului Atlas, proprietatea celor de la High Voltage. Mediul din joc este foarte colorat, strălucitor, combinând modele 3D şi 2D în stilul desenelor animate. În al doilea rând, enigmele complicate au fost înlocuite cu minijocuri, a căror câştigare ar trebui să mărească încrederea lui Larry în posibilităţile sale de seducător. Astfel, Larry trebuie să facă nişte fotografii deocheate sau să danseze într-un club de noapte. Acest lucru implică, desigur, nuditate, producătorii promiţând că busturile feminine dezgolite vor fi mult mai frecvente decât în original. Plus secvenţe cinematice de striptease, ceea ce înseamnă că jocul va fi interzis spre vânzare minorilor.

Meniul a rămas acelaşi, în încercarea de a mai păstra ceva care să trezească amintiri nostalgicilor seriei. Ochiul îţi arată că poţi examina un obiect. Buzele, că poţi să vorbeşti cu persoana respectivă. Dialogurile, în schimb, au suferit nişte modificări. În locul opţiunilor apare un mic spermatozoid care are în faţă obstacole verzi şi roşii. Dacă se loveşte de cele verzi, Larry va rosti o replică încântătoare, iar indicatorul în formă de inimă îi va arăta jucătorului cât mai are până când fata îi va cădea în braţe. Obstacolele roşii înseamnă o replică neplăcută, care scade şansele de seducător ale lui Larry. Pentru a face dialogul variat, au fost înregistrate circa 10.000 de replici, din care nu vor lipsi umorul şi echivocul. Coloana sonoră a fost şi ea modificată, incluzând ritmuri dure de hard rock.

Odată cu Magna Cum Laude, Larry va fi disponibil pentru PC, dar şi pentru console, creatorii considerând că prin portare nu se va pierde nimic din atmosfera vechii serii. Deocamdată a fost luat în calcul doar modul single player, care va oferi îndrăgostiţilor de profesie peste 25 de ore de joc neliniar, cu o mecanică fluidă a acţiunii. Cu toate aceste modificări, rămâne însă de văzut dacă jucătorii vor fi la fel de atraşi de principiul "nu contează câte fete impresionezi, ci câte dezbraci!".

Anda Drăgnuţă

PUNEŢI BAZOOKA PE UMĂR ŞI ŢINTIŢI!

Două Tigere nemţeşti se apropie şi doar o lovitură directă le poate anihila! Strategia celor de la Stormregion ne readuce în universul de acum familiar al celui de-al doilea război mondial. Codename Panzers combină elemente de RTS şi RPG pentru a oferi câteva noi oportunităţi jucătorului: capturarea tancurilor inamice, asedierea şi ocuparea clădirilor strategice, posibilitatea ca soldaţii să audă şi să identifice ca atare sunetele unui motor de tanc sau ale unei arme de foc. Trupele pot fi păstrate la trecerea de la o misiune la alta. Soldaţii câştigă astfel experienţă în bătălii şi pot să-şi dezvolte patru abilităţi legate de mânuirea armelor. De asemenea, ei pot fi dotaţi cu diferite provizii care să le mărească potenţialul combativ, plasate într-un fel de inventar.

Într-un univers complet 3D, jucătorul are la dispoziţie 30 de misiuni, divizate în trei campanii şi dinamizate prin intermediul a mai mult de 80 de secvenţe cinematice. Există şi posibilitatea alegerii părţii combatante: germanii, sovieticii sau aliaţii. Indiferent de tabăra aleasă, sub controlul direct al jucătorului se va afla un ofiţer care va comanda un detaşament puţin numeros, dar foarte bine echipat. Pe parcursul jocului pot fi controlate circa 50 de vehicule de toate tipurile, de la motociclete şi camioane până la tancuri şi tunuri; arsenalul personal include aruncătoare de flăcări şi de grenade, mine, cocktail-uri Molotov şi grenade de mână. Rând pe rând, îşi vor demonstra puterea de foc Tigere şi Panthere nemţeşti, T-34-ul rusesc sau Sherman-ul trupelor aliate, creând efecte speciale pe care producătorii le promit a fi spectaculoase nu numai din punct de vedere vizual, ci şi sonor. În caz că forţa inamică este copleşitoare, soldaţii pot să se dea la fund la propriu, dacă există o apă în apropiere. Sau să o ia la fugă şi chiar să se predea, lucru care îi scoate complet de sub controlul jucătorului. Se mai pune la cale şi un AI care să ia decizii de retragere, atac sau rezistenţă pe baza calculării forţei armate a jucătorului uman.

Prin îmbunătăţirea motorului Gepard (folosit şi la un alt titlu creat de Stormregion - S.W.I.N.E.), grafica poate oferi un număr foarte mare de detalii. Un tanc avariat va arăta ca atare şi va putea fi reparat odată ce sunt informate echipele de intervenţie prin intermediul telefonului de campanie. Tot la nivel grafic, creatorii promit umbre şi lumini dinamice, distrugerea realistă a clădirilor şi un ciclu noapte/zi cu soare, ploaie, ceaţă sau furtuni.

Desigur, nu a fost neglijat nici modul multiplayer. Vor exista patru moduri pentru maxim opt luptători virtuali. Trei dintre ele au fost deja dezvăluite: Deathmatch, Kill the Leader şi Hold the Line. Al patrulea este ţinut în cel mai mare secret, până la lansarea oficială din toamnă.

Anda Drăgnuţă

STRATEGIE

CODENAME PANZERS

TANCURILE GERMANE CUCERESC FRONTUL



■ PRODUCĂTOR: STORMREGION
■ PUBLISHER: CDV
■ WEB: WWW.PANZERS.DE

DATA APARITIEI: SEPTEMBRIE 2004

"TOT LA NIVEL GRAFIC, CREATORII PROMIT UMBRE SI LUMINI DINAMICE, DISTRUGEREA REALISTA A CLADIRILOR SI UN CICLU NOAPTE/ZI DIN CARE NU LIPSESC SOARELE, PLOAIA, CEATA SAU FURTUNILE."







Strategie

STRENGTH AND HONOR

Lumea antica isi asteapta cuceritorul

Data aparitiei: 30 mai 2004

- PRODUCĂTOR: MAGITECH CORPORATION
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.EZGAME.COM

EGIPTENII ŞI PERŞII LUPTĂ SĂ-ŞI mărească imperiile, în timp ce Roma şi Cartagina îşi împart sudul Europei. Galii şi hunii duc interminabile războaie pentru controlul Asiei şi Europei nordice. În Est, clanurile chinezeşti îşi dispută supremaţia, iar India este divizată între două dinastii rivale. Aceasta este lumea din Strength and Honor, pe care un conducător priceput o poate stăpâni în întregime.

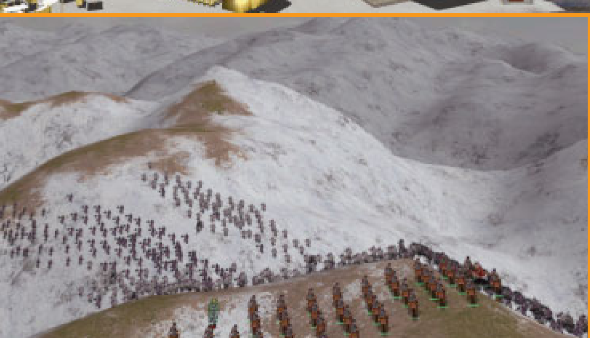
Ca structură, jocul este o strategie de acelaşi gen cu Medieval: Total War. Pe harta strategică, în care acţiunea se desfăşoară pe ture, se rezolvă problemele organizatorice ale imperiului prin interacţiunea cu personajele. Bătăliile se vor da în timp real, pe câmpul de luptă putând să se întâlnească maxim patru armate, fiecare cu circa 1.000 de oameni împărţiţi în 12 divizii. Cei de la Magitech au inclus şapte civilizaţii: galii, romanii, cartaginezii, egiptenii, perşii, indienii şi chinezii. A opta naţiune, hunii, nu va putea fi controlată de către jucător. În cadrul fiecărei civilizaţii vor exista conflicte şi facţiuni rivale, concepute să facă şi mai dificilă misiunea de cucerire a lumii. Personajele cu care interacţionează jucătorul se comportă ca nişte fiinţe reale, având personalităţi şi psihisme bine creionate. Astfel, un general priceput trebuie răsplătit pentru realizările sale armate, altfel poate să-şi trădeze stăpânul în favoarea altuia mai generos; unui guvernator priceput în strângerea taxelor i se pot oferi mai multe provincii pe care să le administreze. Ambiţiile şi interesele personajelor duc la formarea de partide politice care pot ameninţa viaţa liderului. Nu lipsesc nici metodele de contracarare a acestor ambiţii: corupţia, mituirea, asasinatul, chiar căsătoria. Populaţiile cucerite trebuie şi ele să fie mulţumite, lucru realizabil prin construirea de arene pentru spectacole de divertisment.

În ceea ce priveşte bătăliile, ele vor fi date pe hărţi complet 3D, în care vremea şi tipul de teren (deşert, dealuri, zăpadă) vor afecta comportamentul armatei. Grafic, jocul promite efecte realiste în mişcarea trupelor, câmpuri de bătălie în funcţie de anotimp şi fenomene atmosferice vizibile (ceaţă, ploaie, ninsoare). Jucătorul va avea la dispoziţie 26 de formaţii în care să-şi aşeze oştirea, dar va putea crea şi salva noi dispozitive strategice. Fiecare civilizaţie va beneficia de trupe specifice şi de lanţuri de comandă diferite. Teoretic, uciderea unui general va afecta moralul trupelor, iar capturarea unui steag pune jucătorul în imposibilitatea de a mai transmite ordine. Anumite divizii pot fi separate din corpul armatei pentru a organiza ambuscade sau ataca pe flancuri. În afară de campanii, vor mai exista hărţi single player cu bătălii istorice şi un mod de multiplayer cu maxim patru jucători. La sfârşit va exista o evaluare finală, cu detalii despre tipul de personalitate al jucătorului, cât de potrivit a fost în rolul de lider şi realizările sale majore. Strength and Honor nu are inovaţii majore în sistemul bătăliilor, dar încearcă să accentueze importanţa stării psihice a personajelor, care, ca şi în viaţa reală, influenţează luarea deciziilor.

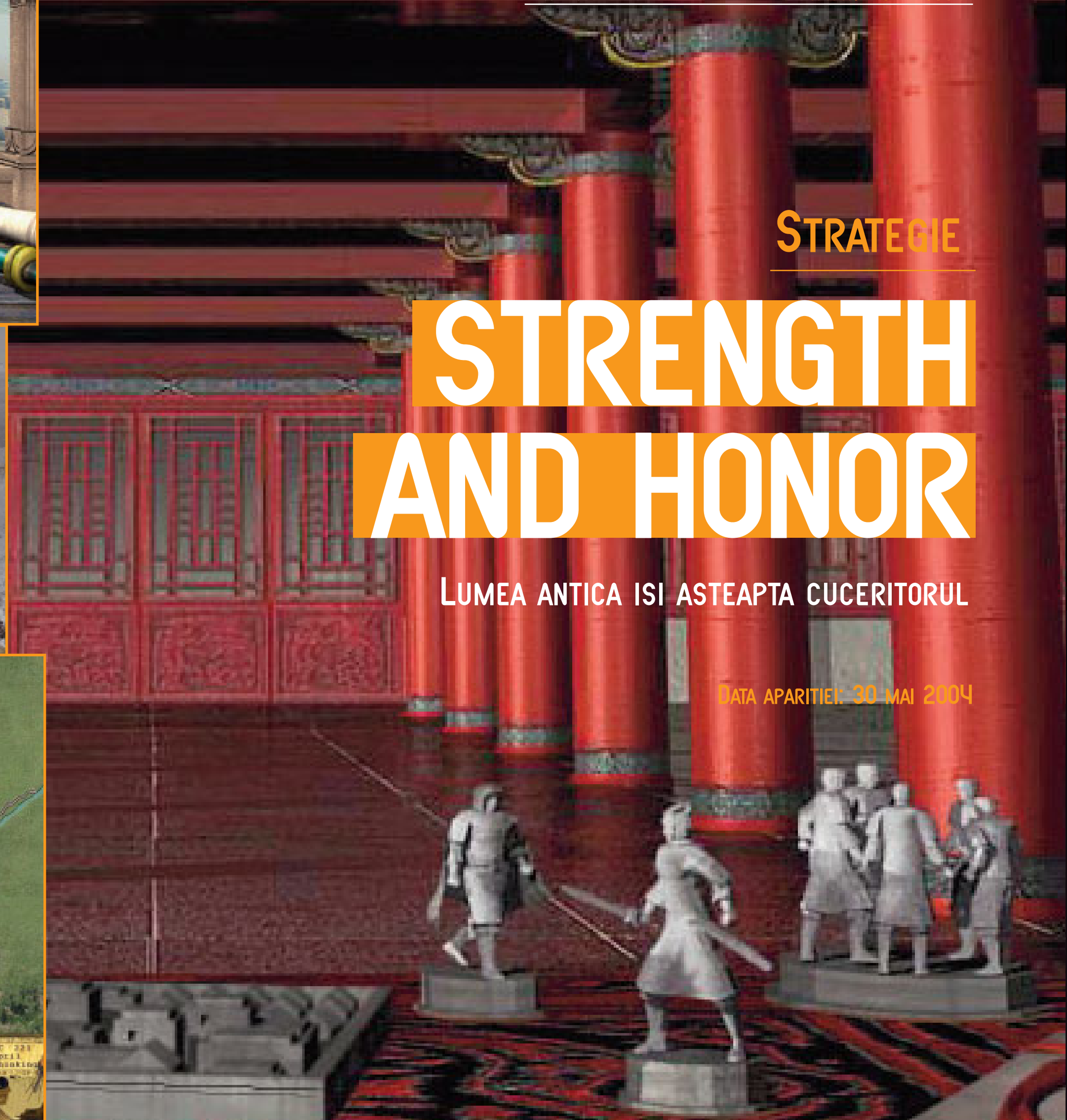
Anda Drăgnuţă

"Ambitiile si interesele personajelor duc la formarea de partide politice care pot ameninta viata liderului."

















DATA APARITIEI: NOIEMBRIE 2004

"HOLLOW VA AVEA TREI FINALURI DIFERITE, GANDITE PRIN INTERMEDIUL UNUI MOTOR PSIHOMETRIC, UN SISTEM CE VA MODIFICA ACTIUNEA DUPA CUM SE COMPORTA JUCATORUL."

ACTIUNE

HOLLOW

PRINS IN CAPCANA TIMPULUI

- PRODUCĂTOR: ZOOTFLY
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.GAMES.ZOOTFLY.COM

CE FRUMOASĂ AR FI FOST LUMEA fără al doilea război mondial... Poate aşa îşi imaginează majoritatea oamenilor, dar altfel stau lucrurile în Hollow, în care acesta nu a avut loc din simplul motiv că primul război a durat 40 de ani. Acţiunea jocului este plasată în anii '70, într-un stat totalitar, Centrope. Protagonistul Tyler Kilmore, ziarist de profesie, vine în Centrope pentru a-şi regăsi logodnica după cinci ani de despărţire, doar că se trezeşte arestat pentru asasinarea ei. Previzibil, Tyler scapă din ghearele poliţiei şi încearcă să-şi regăsească iubita, care de fapt nu este moartă. Şi, dacă dragoste nu e, nimic nu e, astfel că Tyler va ajunge la propriu în Iad pentru a clarifica misterul dispariţiei logodnicei sale.

Cei de la ZootFly au încercat să dezvolte nişte caracteristici care să facă din Hollow o revoluţie în lumea FPS-urilor, dar este vorba în mare parte de elemente preluate din diverse surse. În primul rând, au pus la cale un joc cu acţiune neliniară şi posibilităţi diverse. Jucătorul poate să se strecoare nevăzut sau să omoare tot ce întâlneşte în cale; poate interacţiona cu obiectele din jurul său şi arunca în aer cam tot ce este inflamabil. Mai departe, este implementat un sistem numit ChronoLeap, care face exact ce sugerează şi numele: dă timpul înapoi cu maxim 15 secunde. Astfel, Tyler poate să-şi reia acţiunile prin intermediul unei dubluri controlabile de către jucător. O caracteristică inedită este însă PolyVisor-ul, un fel de ochelari cu infraroşu care vor arăta cât de periculoşi sunt inamicii prin intermediul unei aure de diferite culori. O altă noutate este arma numită DeBoner, un instrument care topeşte calciul din oase şi transformă inamicii în piftie. Înarmat cu toate aceste avantaje, jucătorul va avea de traversat 23 de niveluri, destul de întunecate, dar detaliat realizate grafic. Călătoria îl va purta prin diverse locaţii exotice, cum ar fi capitala Centropolis, Mirror City sau Iadul Primordial.

Hollow va avea trei finaluri diferite, alese de calculator prin intermediul unui aşa-numit motor psihometric, un sistem ce va modifica acţiunea după cum se comportă jucătorul. În funcţie de decizia luată în diferite situaţii, motorul va construi un profil psihologic al jucătorului şi va alege finalul în locul lui. Dacă jucătorul acţionează violent, va avea parte de mai multă brutalitate. Dacă preferă să gândească, va avea de rezolvat enigme mai dificile. Este însă greu de crezut că doar trei finaluri pot acoperi diversitatea tipurilor umane existente în realitate. Vor fi disponibile şi trei moduri de multiplayer, la care vor putea participa maxim 64 de jucători. Există şi aici câteva posibilităţi inedite: luarea de prizonieri de război sau de ostatici şi acţiuni de spionaj sub acoperire. Multe aşa-zise noutăţi, dar aproape nici una autentică, aşa că rămâne de văzut dacă Hollow va reuşi să dea lovitura pe o piaţă arhiplină cu FPS-uri.

Anda Drăgnuţă

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

Abordare asiatica pentru jocurile massive multiplayer online

INTERACTIUNE

- personaje anime și stil asiatic
- 5 rase jucabile
- sistem Player-vs-Everyone
- ierarhie complexă pentru clanuri

DATA APARITIEI: MAI 2004

- PRODUCĂTOR: PLAYNC
- PUBLISHER: PLAYNC
- DISTRIBUITOR: PLAYNC
- WEB: WWW.PLAYNC.COM

"Influentele asiatice din designul Lineage 2 devin iritant de vizibile in infatisarea personajelor. Dupa ce ca personalizarea eroului ales este extrem de limitata, Lineage 2 ofera o gama de personaje create in stil anime."



SINCER SĂ FIU, CEEA CE M-A ATRAS la Lineage 2 a fost implicarea lui Richard Garriott, atât cât a fost ea, și curiozitatea de a vedea dacă producătorii care au reușit să fascineze milioane de jucători cu primul Lineage vor reuși să impună un trend și pe piața americană, având ani de experiență în domeniul MMORPG.

Lineage 2 este un prequel pentru primul Lineage, dar, în ceea ce privește grafica, este cu două generații peste predecesorul 2D, iar utilizarea tehnologiei Unreal îl face să lase în umbră majoritatea MMORPG-urilor de pe piață. Problema este că, deși este tehnologic avansat, Lineage 2 este lipsit de acea scânteie de caracter care face diferența dintre un joc bun și unul mediocru.

World of Warcraft (tot în beta) folosește un engine mai puțin performant și un stil de desen animat, însă rezultatul este mai vibrant și mai plin de viață decât universul din Lineage 2, oricum l-ați privi.

Pentru că tot am adus vorba de desen animat, influențele asiatice din designul Lineage 2 devin iritant de vizibile în înfățișarea personajelor. După ce că personalizarea eroului ales este extrem de limitată, Lineage 2 oferă o gamă de personaje create în stil anime. Lăsând la o parte antipatia mea pentru majoritatea desenelor animate japoneze, mi se pare frustrant ca personajele de gen masculin dintr-un joc să aibă o înfățișare androgină care să te facă să le pui la îndoială preferințele sexuale, într-atât încât să fiu nevoit să aleg un personaj feminin, ca măcar să am o scuză plauzibilă: mă uit la fundul unei gagici.

Având în vedere calitatea jucătorilor de pe serverele de Lineage 2 cu care am avut neplăcerea să mă întâlnesc, încep să ader și eu încet-încet la teoriile conspiraționiste conform cărora coreenii cred că Lineage (2) este un joc național și că nimeni altcineva nu are dreptul să îl joace, având mercenari plătiți special să strice plăcerea de joc a jucătorilor de pe serverele americane.

Engleză stricată, insulte, atitudini copilărești, glume proaste, conflicte, exploit-uri, cam așa ar putea fi descrisă în câteva cuvinte atmosfera de pe serverele beta de Lineage. În plus, stilul grafic îmi displace și nu mă-ncântă nici modul abrupt în care un nou-venit în lumea MMORPG ia contactul cu universul jocului. Adăugați și atitudinea de "nu vă convine, nu jucați" a producătorilor, și veți ajunge la aceeași concluzie ca și mine: mai bine așteptăm World of Warcraft.

Adrian Dorobăț

Producator: NC Soft

NC Soft a reușit să bată toate recordurile cu primul Lineage, adunând o bază de peste patru milioane de jucători, aproape dublul clienților celorlalte jocuri MMO de pe piață. Acest lucru s-a întâmplat în Asia, o zonă economico-culturală cu care dezvoltatorii coreeni erau familiari. Lineage 2 a primit sprijinul lui Richard Garriott, o legendă a divertismentului electronic, și și-a propus să cucerească prozeliți și pe sol american, lucru care nu prea s-a întâmplat (în perioada de beta cel puțin, este prea devreme să ne dăm cu părerea în privința jocului final), pentru că este vorba de o cu totul altă cultură și un alt set de jucători.

NC Soft a lansat la sfârșitul lunii trecute și City of Heroes, un MMORPG care permite jucătorilor să intre în pielea unor supereroi și să se alieze în lupta împotriva răului pe străzile și pe după blocurile din Paragon City. City of Heroes oferă o mai mare libertate în individualizarea personajelor atât vizual, cât și în privința caracteristicilor și abilităților speciale. Sistemul sidekick va permite jucătorilor mai avansați să îi ia sub aripa lor ocrotitoare pe cei nou-veniți și să îi învețe detaliile jocului.



MMORPG



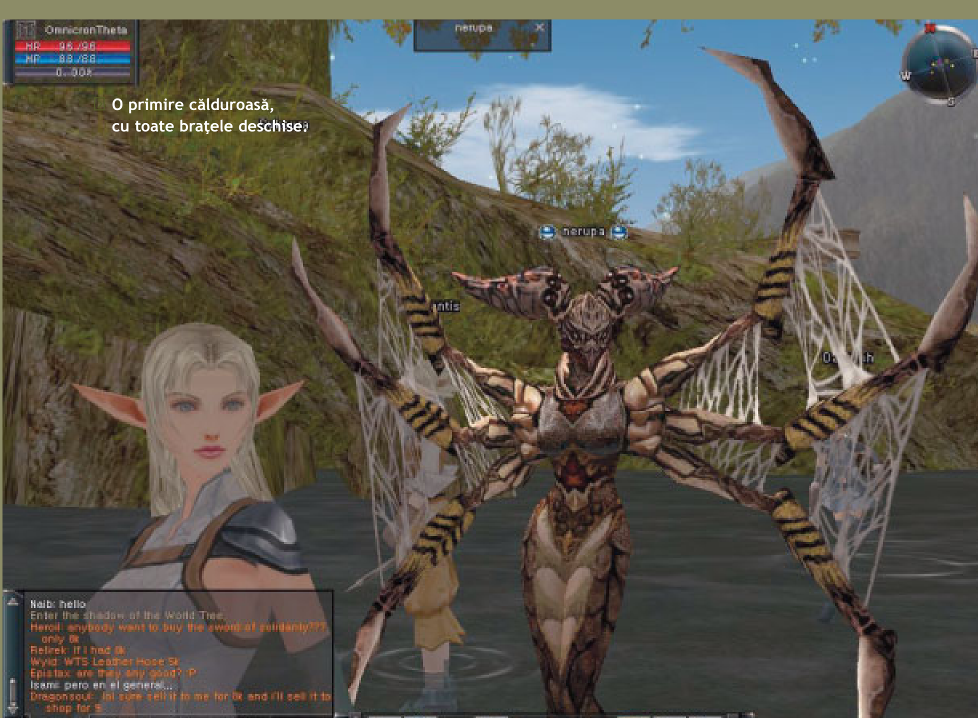


Singura deosebire fundamentală între personajele de gen masculin și cele de gen feminin este că cele de gen feminin au sâni. În cazul elfilor, cel puțin.

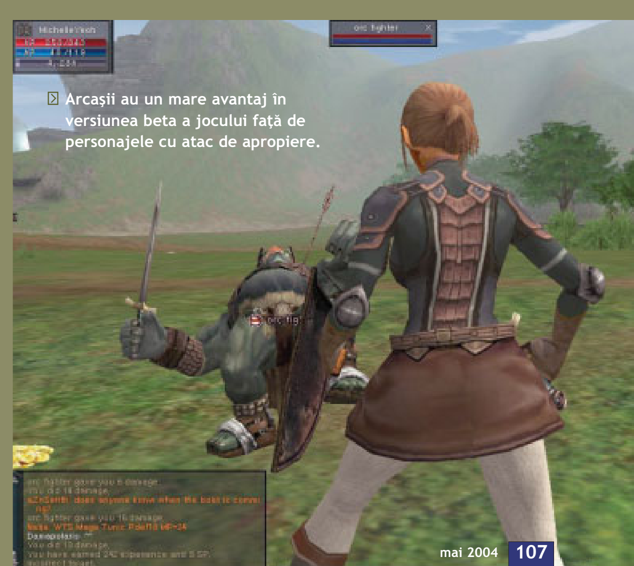




Interfața este destul de flexibilă, dar poate aglomera ecranele cu rezoluție mai sărăcăcioasă.



O primire călduroasă, cu toate brațele deschise?



Arcașii au un mare avantaj în versiunea beta a jocului față de personajele cu atac de apropiere.



Creatorii seriilor Caesar şi Lords of the Realms revin în atenţie, cu o continuare surprinzătoare pentru aceasta din urmă.



La nivelul strategic jucătorul nu are prea multe lucruri de făcut.



Înainte de luptă armatele sunt frumos aşezate, dar apoi se transformă în grămezi informe.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: IMPRESSIONS • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LORDS3.COM

LORDS OF THE REALM III

Lorzii evului mediu se întorc pentru o nouă confruntare

INTERACTIUNE

- 5 campanii totalizând 14 misiuni de lungimi şi grade de dificultate diferite
- 15 bătălii istorice ce pot fi jucate în afara campaniilor

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

ÎN CIUDA A CEEA CE AŢI PUTEA CREDE, OAMENII CEI mai puţin capabili să emită o judecată corectă asupra unui nou joc al unei serii sunt chiar fanii acesteia. Fie că sunt dintre cei care apără cu dinţii orice vine de la idolii lor, chiar şi atunci când aceştia au dat-o în bară tare de tot, fie că, dimpotrivă, sunt genul care umplu zeci de pagini pe forumuri cu declaraţii furioase atunci când se fac schimbări ce nu sunt pe gustul lor, fanii nu reuşesc niciodată să judece un joc prin ceea ce este, ci doar prin ceea ce reprezintă el faţă de predecesoarele sale.

Deci trebuie să încep prin a vă mărturisi că sunt unul dintre cei care aşteaptă o continuare pentru Lords of the Realm de câţiva ani buni deja şi mi-am imaginat de prea multe ori cum ar putea arăta aceasta pentru a nu fi dezamăgit de modul în care se prezintă ea în realitate. Schimbarea este una foarte mare şi se poate spune că este păcat, pentru că mută jocul dintr-o categorie cu foarte puţini reprezentanţi (hibrid între strategie pe ture şi tactică în timp real) într-una mult mai populată (strategie în timp real), pierzând pe drum elementele care făceau seria unică. Dar, după cum am spus deja, nu acesta este cel mai potrivit mod de a privi un joc, aşa că o să las comparaţiile deoparte şi voi prezenta pur şi simplu Lords of the Realm III, aşa cum este (detalii despre serie puteţi afla totuşi din căsuţa dedicată acestui subiect).

Acţiunea se desfăşoară, ca şi în alte titluri cu care poate fi comparat (ca Medieval: Total War), pe două niveluri. Pe cel strategic se iau deciziile legate de administrarea teritoriului, iar pe cel tactic se desfăşoară bătăliile. Dar, spre deosebire de Medieval, aici acţiunea se desfăşoară în timp real pe ambele niveluri, jucătorul

LORDS OF THE REALM

Jocurile Lords of the Realm nu s-au bucurat de o apreciere critică extraordinară, dar au căpătat totuşi un număr destul de mare de fani devotaţi pentru că, din unele puncte de vedere, ele erau unice. Dacă despre primul dintre ele (lansat în 1994) nu pot spune nimic, pentru că nu am avut ocazia de a-l încerca, Lords of the Realm II (1996) a reuşit să mă impresioneze la vremea sa. Faţă de titluri cum sunt cele din seria Total War, el se desfăşura la o scară mai mică, în teritorii compuse din doar câteva provincii, dar se revanşa prin gradul de detaliu. Recrutarea de armate provoca nelinişte în cadrul populaţiei (care se putea răscula), existau mai multe resurse ce nu puteau fi găsite în fiecare regiune, agricultură influenţată de vreme, anotimpuri cu efecte foarte vizibile atât la nivel vizual, cât şi în ceea ce priveşte activităţile populaţiei, ba chiar şi emigrare. În plus, muzica medievală excelentă şi efectele grafice care însoţeau trecerea anotimpurilor reuşeau să imerseze pe oricine în atmosfera vremurilor în care se desfăşura acţiunea. Din păcate, Lords of the Realm II nu a fost pregătit cum trebuie pentru trecerea timpului, viteza de desfăşurare crescând odată cu cea a procesorului şi devenind absurdă pe PC-urile contemporane (sau chiar vechi de câţiva ani).

INGREDIENTUL MINUNE: SIMPLITATE ABSOLUTA

Nu ştiu dacă poate fi considerată o calitate, dar simplitatea conceptului reprezintă cu siguranţă elementul definitoriu pentru Lords of the Realm III. Producătorii au dorit ca acţiunea să aibă un curs fluent şi să se axeze mai mult pe bătălii decât pe partea economică, dar nu se poate spune că au obţinut exact ceea ce voiau. În general, pe orice hartă, momentele în care jucătorul este copleşit de faptul că are mai multe bătălii la fel de importante de purtat alternează cu cele în care el nu are absolut nimic de făcut, ceea ce numai acţiune fluentă nu se poate numi.





Din cauza simplităţii jocului, bătăliile istorice îşi pierd din interes.





Strategie

"Spre deosebire de Medieval, aici acţiunea se desfăşoară în timp real pe ambele niveluri."

trecând de la unul la altul în funcţie de care dintre ele necesită mai multă atenţie. De obicei este vorba despre partea tactică, pentru că, în ceea ce priveşte economia, el are la dispoziţie vasali ce se ocupă de administrarea efectivă. De fapt, singurele decizii strategice sunt legate de alegerea vasalului potrivit pentru fiecare dintre provinciile deţinute şi mutarea armatelor.

Vasalii se împart în patru categorii, fiecare conţinând indivizi cu capabilităţi diverse, a căror folosire inteligentă poate decide soarta confruntărilor. Cei care vor ocupa majoritatea teritoriilor sunt cavalerii, ale căror principale ocupaţii sunt recrutarea de armate şi fortificarea teritoriilor. Ţăranii sunt cei care produc mâncarea necesară armatelor, iar orăşenii produc aurul necesar recrutării de mercenari şi înălţării de castele. Ultimii, dar nu cei din urmă, sunt reprezentanţii bisericii. Ei cresc eficienţa provinciilor învecinate şi îmbunătăţesc opinia bisericii despre ţara în care se află, lucru util celor ce nu doresc să se trezească pe post de ţintă a unei cruciade. În timp, îndeplinirea anumitor cerinţe pune la dispoziţia jucătorului noi vasali, cu abilităţi speciale pe măsura dificultăţii obţinerii lor. Per ansamblu, un concept chiar interesant, dar a cărui implementare îi neagă principalul avantaj. Degeaba este sistemul gândit pentru a simplifica munca jucătorului, dacă interfaţa nu îl ajută deloc să afle cu rapiditate ce oferă vasalii pe care îi are la dispoziţie, neexistând nici măcar o metodă de sortare care să îi separe pe cei de nivel mare de cei obişnuiţi.

Pe harta tactică lucrurile stau ceva mai bine (şi sunt mai puţin inovatoare), dar nici aici nu lipsesc micile erori care nu ar fi de aşteptat de la un producător cu o aşa experienţă. Vinovatul numărul unu este nimeni altul decât AI-ul. Acesta are un comportament atât de previzibil încât, după un anumit număr de bătălii, rezultatul acestora devine evident încă de la începutul lor. Singurele surprize sunt create de implementarea unui sistem de moral pentru trupe, la rândul său destul de dubios. Unităţile speriate nu fug niciodată foarte departe şi nici nu se comportă într-un mod deosebit, pur şi simplu refuză ordinele (de fapt, nici măcar atât, ele confirmă ordinul, numai că nu fac nimic pentru a-l îndeplini). Limitele AI-ului se văd cel mai bine în timpul asediilor. În absolut fiecare scenariu în care trebuie să apere un castel, calculatorul se comportă la fel. Îşi comasează trupele pe zidul din faţă şi nu le mută de acolo până nu este distrus un zid. În momentul în care şi cea mai mică porţiune dintr-un zid este distrusă, îşi coboară toate unităţile de pe ziduri şi atacă inamicul, reducând bătălia la una obişnuită. Inutil să mai spun că nu încearcă în nici un fel să apere alte ziduri în afară de cel frontal (sau că, atunci când este rândul său să atace, unica ţintă este chiar zidul frontal).

Fără aceste mari suferinţe ale inteligenţei artificiale, Lords of the Realm III ar putea fi mult mai interesant, chiar dacă puţin cam lipsit de variaţie. În aceste condiţii însă, cel care îl salvează este multiplayer-ul. Sistemul în timp real a fost conceput în mod evident pentru a crea posibilitatea unor partide de multiplayer cursive şi rezonabile ca lungime, ceea ce nu se întâmplă niciodată într-o strategie pe ture. Şi, cum AI-ul nu mai face parte din ecuaţie, bătăliile devin mult mai interesante. Aşadar, dacă aveţi prieteni ale căror castele doriţi să le dărâmaţi, Lords of the Realm III ar putea fi ceea ce căutaţi.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- (+) multiplayer interesant, cel puţin prin prisma originalităţii sale
- (−) este prea simplu şi sărac în conţinut, ceea ce duce la repetitivitate
- (−) AI cu o capacitate foarte limitată

JOCURI ALTERNATIVE

Lords of the Realm III

Medieval: Total War

Pretorians

VERDICT XTREMPC

O încercare parţial eşuată de a explora noi teritorii **7**


Unele dintre decoruri sunt cu adevărat frumoase.


Armele nu reprezintă noutăți foarte mari, dar au diverse elemente care le individualizează.



Un producător polonez aflat la început de drum ne surprinde prin soliditatea primului său joc

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** PEOPLE CAN FLY • **PUBLISHER:** DREAMCATCHER • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.PAINKILLERGAME.COM

PAINKILLER

Iadul nu mai este ce era o dată. Pe de altă parte, asta se poate spune și despre genul FPS

INTERACTIUNE

- 22 de niveluri foarte diferite între ele, împărțite în cinci acte ce beneficiază fiecare, la final, de apariția unui boss cu adevărat ieșit din comun
- doar 5 arme, dar dotate fiecare cu două focuri complet diferite
- cea mai reușită implementare de până acum a motorului fizic Havok dă viață decorului; majoritatea obiectelor pot fi distruse sau deplasate, cadavrele zboară și se dezmembrează în cel mai satisfăcător mod posibil, iar monștrii de mari dimensiuni zguduie efectiv pământul și tot ce se află pe el

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1.5GHz
- **Memorie:** 384MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 16
- **LAN:** 16
- **MODEM:** 0

ÎN ULTIMELE LUNI, O TENDINȚĂ CAM NEDREAPTĂ S-A încetățenit printre fanii FPS-urilor. Fiecare nouă apariție este încontinuu și cu insistență comparată cu DOOM 3 și Half-Life 2, deși ambele sunt deocamdată cantități necunoscute. Marea surpriză este însă că, din ce în ce mai mult, cele două titluri așteptate să revoluționeze genul încep să iasă șifonate din aceste comparații ipotetice. Lumea nu a stat pe loc în perioada în care producătorii lor s-au luptat cu propriile probleme organizatorice, iar rezultatul este că alții au reușit să-i prindă din urmă din punct de vedere tehnologic. Și, cum nu putem aprecia încă jucabilitatea efectivă, nu ne rămâne decât să fim din ce în ce mai puțin impresionați de materialele care cu nu mai mult de un an în urmă ne lăsau cu gurile căscate.

În prima linie a noului val, înfruntând curajos fantomele giganților care întârzie să se materializeze, s-a aflat Far Cry, iar acum lui i s-a alăturat Painkiller. Acesta este asemănător prin faptul că vine de la un producător necunoscut și nu o arată deloc, dar este fundamental diferit prin ceea ce face. Acolo unde Far Cry avea insule tropicale, Painkiller se prezintă cu Iadul (cu obligatoria trecere prin Purgatoriu). În loc de puști-mitralieră, el vine cu lansatoare de țepușe, fulgere și alte proiectile mai mult sau mai puțin convenționale. Locul mercenarilor și creaturilor modificate genetic este luat de schelеți, vampiri, călugări ucigași, soldați mecanizați, ninja morți (dar încă vioi) și demoni de dimensiunea a două blocuri puse unul peste altul, care fac cerurile să scuipe flăcări. Iar acolo unde Far Cry avea o poveste confuză și plictisitoare, Painkiller are o poveste confuză și... Oh.

Din punct de vedere narativ jocul nu strălucește, dar povestea are marele merit de a fi aproape inexistentă. Fiecare dintre cele cinci capitole este precedat de o secvență cinematică puțin cam lungă și de o calitate îndoielnică, dar, în afară de asta, nu mai există nimic. Acțiunea se petrece undeva la granița

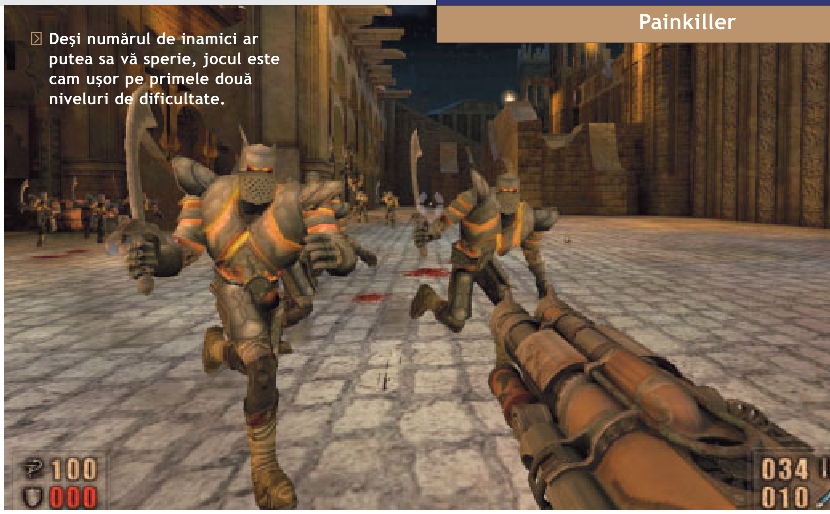
IN ARENA

Ca și partea single player, multiplayer-ul este o revenire la vremurile mai simple de altădată, în care viteza de reacție și precizia mișcărilor conta mai mult decât planificarea și efortul de echipă. Sigur, pentru acest gen de acțiune în multiplayer avem la dispoziție și Unreal Tournament 2004, dar Painkiller are, totuși, atuurile sale. În primul rând, stilul întunecat și sângeros este parcă mai potrivit pentru un deathmatch tensionat decât feeria colorată din UT 2004. Pe urmă, există câteva moduri de joc ieșite din comun și destul de reușite. Cel mai deosebit dintre ele, "People Can Fly" (pentru a putea răni un adversar, acesta trebuie să se afle în aer), nu va fi probabil prea jucat, dar reprezintă o diversiune interesantă. "Voosh", pe de altă parte, are toate șansele de a deveni mai popular decât deathmatch-ul obișnuit. În acest mod, jucătorii au toți aceeași armă, ce se schimbă automat la un anumit interval de timp și beneficiază de muniție infinită.

INGREDIENTUL MINUNE: GIGANTI FURIOSI

Orice s-ar spune, jocurile nu au suficienţi monştri care să se ridice cu zeci de metri deasupra eroului, strivind decorul atât la propriu, cât şi la figurat, invocând uragane şi ploi de foc, împrăştiind teroarea cu arme care ar putea scufunda un portavion dintr-o singură lovitură. Din fericire, Painkiller are mai multe astfel de creaturi decât toate FPS-urile de anul trecut la un loc, iar asta ajută mult la impresia artistică. Sigur, unii dintre aceşti boşi de nivel sunt cam enervanţi pentru că uciderea lor ţine de un puzzle, nu de folosirea armamentului din dotare, dar puţine lucruri pot să impresioneze mai mult decât un demon de piatră ale cărui gheare sunt mai mari decât personajul jocului.





Deşi numărul de inamici ar putea sa vă sperie, jocul este cam uşor pe primele două niveluri de dificultate.





ACTIUNE

"Painkiller se străduieşte, şi în mare parte şi reuşeşte, să reînvie primul Quake."

dintre Rai şi Iad, într-un tărâm compus din bucăţi disparate şi incredibil de diverse, iar eroul se află în clasica situaţie "singur în faţa unei invazii demonice" (cui nu i s-a întâmplat?), dar, în realitate, nimic din toate acestea nu contează. Armamentul din dotare, săgeata care indică direcţia spre următorul nivel şi hoardele de monştri ce-i stau în drum sunt singurele lucruri de care jucătorul trebuie să ţină cont, iar restul nu este decât un eşafodaj subţire creat pentru cei care au nevoie neapărată de o motivaţie.

Da, Painkiller este un shooter de modă veche şi este mândru de asta. La fel cum Serious Sam a adus reţeta Doom din nou în actualitate, Painkiller se străduieşte, şi în mare parte şi reuşeşte, să reînvie primul Quake. Jucătorul trebuie să progreseze prin nivelurile liniare, să elimine tot ce-i stă în cale, eventual descoperind şi zonele secrete ce oferă anumite bonusuri şi să meargă mai departe. Funcţionează chiar şi vechile trucuri din Quake, precum folosirea eschivelor pentru a mări lungimea unei sărituri.

Dar asta nu înseamnă că Painkiller nu aduce şi câteva noutăţi, unele dintre ele foarte interesante. Fiecare inamic ucis îşi lasă în urmă sufletul, pe care jucătorul îl poate colecta pentru un punct de sănătate şi pentru a se transforma el însuşi într-un demon, după ce strânge suficiente. Pe perioada respectivă este invincibil, dar încurcat de perspectiva alb-negru-sângeriu la care se trece. Poate mai interesantă este introducerea cărţilor de tarot, care oferă anumite efecte benefice pentru o scurtă perioadă de timp. Ele nu sunt interesante neapărat prin ce fac, deşi se pot dovedi utile, cât prin obiectivele suplimentare ce derivă din apariţia lor. Cărţile se obţin îndeplinind anumite condiţii la finalul unui nivel, de exemplu folosirea unei anumite arme sau colectarea unui anumit număr de suflete. Pentru a le putea folosi, jucătorul trebuie să deţină suficient aur, deci să exploreze mai bine nivelurile şi să descopere zonele secrete. O altă metodă de a obţine aur este jonglatul în aer cu cadavrele inamicilor, folosind lansatorul de rachete (o idee bolnavă, dar de efect; cadavrele dispar repede, deci, pentru câştiguri mari, ele trebuie folosite chiar înainte ca toţi inamicii din zonă să fie eliminaţi). Bineînţeles, cei neinteresaţi de subtilităţi pot să le ignore şi probabil că mulţi vor face asta la prima trecere prin joc. Tocmai de aceea, Painkiller are mai multă rejucabilitate decât ar fi de aşteptat de la un FPS liniar.

Toate acestea nu înseamnă că jocul nu are şi el defectele sale. Pentru un titlu bazat pe lupta continuă, el are inamici cam puţini. Chiar dacă fiecare nivel are propriile sale creaturi, acestea au toate cam acelaşi comportament, împărţindu-se în cele care atacă de la distanţă şi cele de apropiere, cu doar câteva exemplare ieşite din comun. Iar faptul că inamicii nu se găsesc în nivel de la început, ci se teleportează în anumite momente predeterminate, este destul de enervant, chiar dacă nu sunt niciodată plasaţi în aşa fel încât să aibă un avantaj necinstit. Totuşi, ritmul mereu alert împiedică instalarea plictiselii, iar unele dintre niveluri, ca oraşul gotic din partea de început sau versiunea foarte originală a Iadului de la final, îmi vor rămâne cu siguranţă întipărite în minte pentru multă vreme de acum înainte. Surprinzător pentru un titlu bazat pe o reţetă atât de generică, Painkiller are o mulţime de momente memorabile pe care nu veţi dori să le rataţi.

Bogdan Bridinel

JOCURI ALTERNATIVE

Painkiller
Serious Sam
Will Rock

EVALUARE GENERALA

- \+ oferă câţiva monştri cu adevărat impresionanţi
- \+ realizare tehnică impresionantă, atât ca fizică, cât şi ca grafică
- \+ faptul că inamicii apar din senin este destul de neplăcut
- − inamicii nu sunt suficient de variaţi

VERDICT XTREMPC

Shooter pur, fără pretenţii de artă, dar cu multă vigoare **8**



Cei de la Codemasters au dovedit că şi-au învăţat lecţia din Colin McRae Rally 3, evitând repetarea greşelilor care au făcut din acesta un insucces



Raliul Marii Britanii este unul dintre cele mai spectaculoase ca aspect.



Noul joc este ceva mai uşor decât precedentele, dar este chiar floare la ureche.

PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** CODEMASTERS • **PUBLISHER:** CODEMASTERS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CODEMASTERS.COM

COLIN MCRAE RALLY 04

Scoţianul nostru preferat (în afară de Duncan McLoed şi William Wallace) revine

INTERACTIUNE

- peste 20 de automobile ce pot fi folosite în cele 8 moduri de joc
- raliuri desfăşurate în 8 ţări, totalizând 48 de etape şi 12 evenimente speciale
- nu mai puţin de 34 de tipuri de suprafeţe şi 19 tipuri de cauciucuri
- se poate participa la campionate cu orice maşină, nu numai cu cea a lui Colin McRae

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 750MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 4
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

În multiplayer, maşinile celorlalţi sunt văzute ca "ghost cars", adică ciocnirea de ele este imposibilă. Acest aspect poate fi dezamăgitor pentru unii, dar corespunde realităţii. Raliul este o experienţă solitară, singurul său aspect competitiv fiind compararea timpilor realizaţi.

COLIN MCRAE NU ESTE UN OM serios. Atunci când a apărut Colin McRae Rally 3, care obliga jucătorii să participe la campionat numai la bordul unui Ford Focus, Colin a părăsit echipa Ford şi s-a mutat la Citroen. Ba a schimbat şi copilotul, pentru ca jocul să fie cât de departe de realitate se putea. Acum, când, mai prevăzători, producătorii ne oferă posibilitatea de a folosi oricare dintre maşinile înscrise în campionatul mondial de raliuri, Colin tot a reuşit să-i păcălească şi a părăsit competiţia, preferând să se pregătească pentru raliul Paris-Dakar, alături de echipa Nissan. Ce va face la anul numai el ştie, deşi sunt sigur că cei de la Codemasters depun toate eforturile posibile pentru a afla din timp dacă vor avea de modelat o maşină de tuns iarba sau un set de chei franceze.

Din fericire, nu cred că vor fi nevoiţi să meargă atât de departe, pentru că succesul seriei de jocuri nu are nici o legătură cu succesul pilotului de raliu. Chiar dacă McRae se apucă de pictură şi se mută printre băştinaşii din Tahiti, Colin McRae Rally îşi va vedea de drum mai departe, iar fanii jocurilor realiste de curse îl vor cumpăra în continuare, dacă reuşeşte să rămână la acelaşi nivel din punct de vedere calitativ. Ceea ce, este adevărat, nu poate garanta nimeni, dat fiind că precedentul titlu al seriei a reprezentat un exemplu clasic de continuare ratată, dar este totuşi foarte posibil, pentru că cel de-al patrulea se ridică la înălţimea standardului impus de primele două.

Şi, dacă tot am început cu concluziile, daţi-mi voie să justific şi nota. CMR 04 este cel mai bun joc din categoria sa ce se poate găsi pe PC, dar reprezintă un pas destul de mic înainte, dacă nu luăm în considerare elementele dispărute în CMR 3 şi reapărute acum, iar între timp concurenţa a redus mult din distanţă.

De fapt, în ceea ce priveşte grafica, nu mai este mult până când alţii vor trece în frunte. Xpand Rally de la Techland este de-a dreptul

UTIL

Ca orice joc, CMR 04 are şi el scăpările lui, dar unele dintre ele pot fi rezolvate, prin bunăvoinţa unora dintre fanii entuziaşti. Cea mai nevinovată modificare pe care o puteţi aduce, şi pentru care nu puteţi fi învinovăţiţi de trişat, este schimbarea numelor piloţilor din joc cu ale celor din realitate. De când Sony a achiziţionat licenţa oficială, numele din Colin McRae Rally au trebuit schimbate cu unele fictive. Dar problema se poate rezolva prin schimbarea câtorva fişiere cu unele editate corespunzător. Un utilitar ceva mai puţin cinstit, dar util, este cel care permite poziţionarea camerei după bunul plac. Acest lucru este echivalent cu trişatul, cel puţin pe nivelul Expert, unde camera este, în mod normal, fixată la vederea din interior. Ambele utilitare le puteţi găsi pe site-ul www.bhmotorsports.com şi vor fi incluse pe discul XtremPC 55.

INGREDIENTUL MINUNE: GRUPA B

Lăsând la o parte realismul, despre care am precizat deja că este elementul de bază pe care a fost construit succesul seriei, cel mai interesant lucru la noul joc este apariţia câtorva (doar patru) maşini din legendara grupă B ce a fost înfiinţată şi desfiinţată în timpul anilor '80. Cu maşinile din această grupă, producătorii doreau să demonstreze ce ar putea face cu adevărat dacă nu ar exista nici un fel de restricţie. S-a apelat la tehnologii de vârf în realizarea tuturor componentelor, de la caroserie la motor, iar rezultatul a fost apariţia unor automobile de raliu ce puteau concura cu cele de formula unu (lucru dovedit de Henri Toivonen în 1986, când a obţinut cu o Lancia Delta S4, pe circuitul de la Estoril, un timp care l-ar fi plasat al şaselea pe grila de start la Grand Prix-ul din acel an). Dar acest surplus de putere a venit cu un preţ scump. Maşinile erau atât de rapide, încât deveneau aproape imposibil de controlat pe traseele de raliu, ceea ce a dus la mai multe accidente mortale (unul dintre acestea ucigându-l chiar pe sus-numitul Henri Toivonen) şi la desfiinţarea grupei B.





Alegerea cauciucurilor în concordanţă cu suprafaţa pe care se desfăşoară cursa este cea mai importantă decizie ce trebuie luată înainte de start.



Decorurile sunt reuşite, dar foarte lipsite de detaliu.



Racing

"Modul în care sunt afectate maşinile de ciocniri şi alte evenimente neplăcute este absolut remarcabil."

impresionant la acest capitol, însă rămâne de văzut care va fi calitatea simulării. CMR 04, chiar dacă vine cu înfrumuseţarea de rigoare, nu se îndepărtează foarte mult de predecesorii săi. Ca şi până acum, maşinile arată excelent, în timp ce mediul înconjurător este destul de sărac în detalii (dar inspirat din punct de vedere artistic, pe alocuri).

Domeniul căruia i s-au adus cele mai multe îmbunătăţiri este, culmea, tocmai cel în care jocurile seriei au dominat şi până acum. După CMR 2, deja părea că nu prea mai sunt multe lucruri de făcut în ceea ce priveşte modelul fizic, dar cei de la Codemasters tot au mai găsit câte ceva. Pretenţia lor că maşinile nu mai au acum un pivot central, ci fiecare roată răspunde separat la stimuli, pare să fie infirmată de practică, dar ceva s-a modificat într-adevăr, iar rezultatul este un comportament mai natural în viraje. Iar în ceea ce priveşte modul în care sunt afectate maşinile de ciocniri şi alte evenimente neplăcute, acesta este absolut remarcabil. Loviţi prea mulţi copaci de la marginea drumului şi veţi vedea cum, cu fiecare dintre ei, părţi din caroserie rămân în urmă, luând cu sine secunde preţioase datorate aerodinamicităţii scăzute. Pierdeţi eleronul şi veţi descoperi ce importanţă are pentru stabilitate acest element aparent decorativ. Aduceţi motorul într-o stare prea proastă şi veţi vedea cum începe să dea rateuri, deşi, cu puţin noroc, poate fi repornit (în nici un caz la timp pentru a mai câştiga însă). Mai mult, faceţi sărituri prea mari şi observaţi cum suspensiile îşi pierd din funcţionalitate. Chiar şi mediul înconjurător este ceva mai bine realizat, deşi semnele de circulaţie sunt încă la fel de greu de mutat din loc precum un buncăr nuclear, iar îndepărtarea de la traseul stabilit duce în continuare la o teleportare subită înapoi.

Dacă nu aţi reuşit să păstraţi maşina neatinsă, dar nici nu aţi demolat-o, nu este nici o problemă, pagubele pot fi reparate la fiecare a doua etapă a unui raliu. Pentru asta nu sunt disponibile decât 60 de minute, fiecare componentă având asociat un anumit timp care face ca repararea tuturor să fie imposibilă (în general, nu veţi putea să reparaţi mai mult de cinci). În timp, se pot şi câştiga versiuni îmbunătăţite ale tuturor componentelor, dacă jucătorul demonstrează că le poate solicita peste limitele normale.

Un alt lucru care merită menţionat, deşi ar putea stârni o dezaprobare (nejustificată) din partea puriştilor, este faptul că dificultatea a fost uşor scăzută, cel puţin în anumite condiţii. Participând la raliul maşinilor cu tracţiune pe două roţi şi selectând nivelul normal, aproape oricine poate obţine rezultate decente. Automobilele cu tracţiune integrală şi cele din grupa B, ca şi nivelurile superioare de dificultate rămân apanajul pasionaţilor, dar, datorită începutului mai uşor pe care-l au la dispoziţie, începătorii pot acum să capete experienţă, fără a fi duşi la exasperare de necesitatea de a încerca aceleaşi curse de zeci de ori. Iar acesta nu poate fi decât un lucru bun. De aceea îndrăznesc să recomand Colin McRae Rally 04 chiar şi celor pe care începutul dificil i-a ţinut până acum departe de jocurile seriei, nu numai categoriei speciale căreia i se adresau acestea până acum.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- realism extraordinar ce nu distruge jucabilitatea
- este ceva mai uşor pentru începători, fără a fi simplificat în vreun fel
- semnele de circulaţie invincibile nu sunt amuzante
- grafica putea fi îmbunătăţită

JOCURI ALTERNATIVE

Colin McRae Rally 04

Colin McRae Rally 3

Toca Race Driver

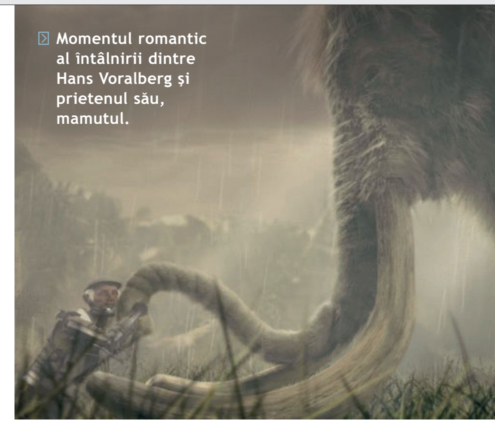
VERDICT XTREMPC

O revenire la vechea glorie, dar nu un avans spectaculos

8



Călătoria în căutarea mamuţilor continuă în îndepărtata Syberie.



Momentul romantic al întâlnirii dintre Hans Voralberg şi prietenul său, mamutul.



O aventură frigidă cu pinguini. Kate Walker face efort fizic ca să se încălzească.

PREŢ: 29.99$ • **PRODUCĂTOR:** MICROIDS • **PUBLISHER:** XS GAMES • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** HTTP://SYBERIA2-GAME.COM

SYBERIA II

Cu o aventură nu se face primăvară

INTERACTIUNE

- vizitează patru noi locaţii
- vei fi întâmpinat de efecte meteorologice şi medii dinamice
- acţiunea va fi prezentată de o cameră cinematică
- vei afla care este sfârşitul poveştii

SISTEMNECESAR

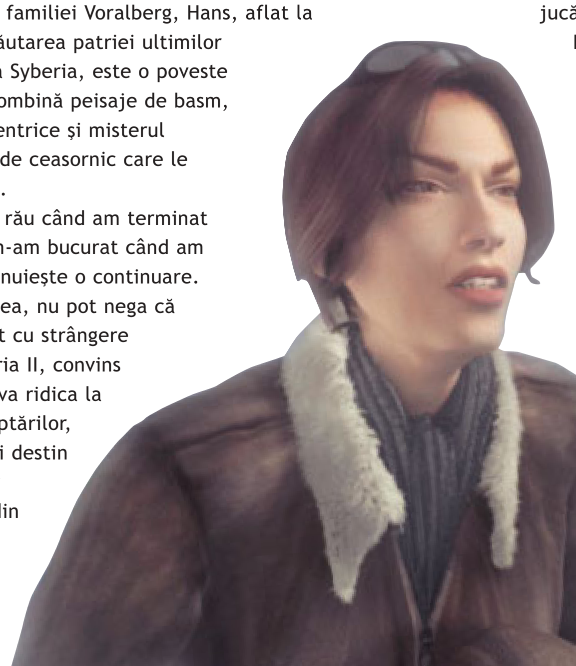
- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SYBERIA A FOST O BIJUTERIE DE JOC, CARE A APĂRUT parcă pe neaşteptate în peisajul genului adventure, atât de arid în ultimii ani. Asumându-şi riscul de a crea un produs original şi de a trece raţiunile comerciale în plan secundar, designerul Benoit Sokal a reuşit să captureze acea Fata Morgana vânată de toţi creatorii de jocuri care se respectă: emoţia în jocurile video. Syberia ne-a făcut să zâmbim, să visăm şi poate să ne ascundem o lacrimă (în cazul celor mai emotivi). Epopeea tinerei avocate Kate Walker, care porneşte în căutarea moştenitorului familiei Voralberg, Hans, aflat la rândul lui în căutarea patriei ultimilor mamuţi, insula Syberia, este o poveste minunată ce combină peisaje de basm, personaje excentrice şi misterul mecanismelor de ceasornic care le leagă pe toate.

Mi-a părut rău când am terminat primul joc şi m-am bucurat când am auzit că se plănuieşte o continuare. Cu toate acestea, nu pot nega că nu am aşteptat cu strângere de inimă Syberia II, convins fiind că nu se va ridica la înălţimea aşteptărilor, urmând acelaşi destin trist al tuturor continuărilor din ultimii ani.



Din păcate, pesimismul meu s-a dovedit a fi întemeiat. După ce am urmărit un scurt rezumat al întâmplărilor din prima parte, pe care producătorii au avut prezenţa de spirit să îl includă pentru cei care nu au jucat primul titlu din serie, am trecut la acţiune. Sau aventură, în acest caz.

Interfaţa este neschimbată şi acest lucru nu este neapărat unul bun, pentru că este bazată pe hotspot-uri, iar uneori acestea sunt dificil de reperat, făcând unele locaţii practic inaccesibile, pentru că jucătorul nici nu ştie că ele există.

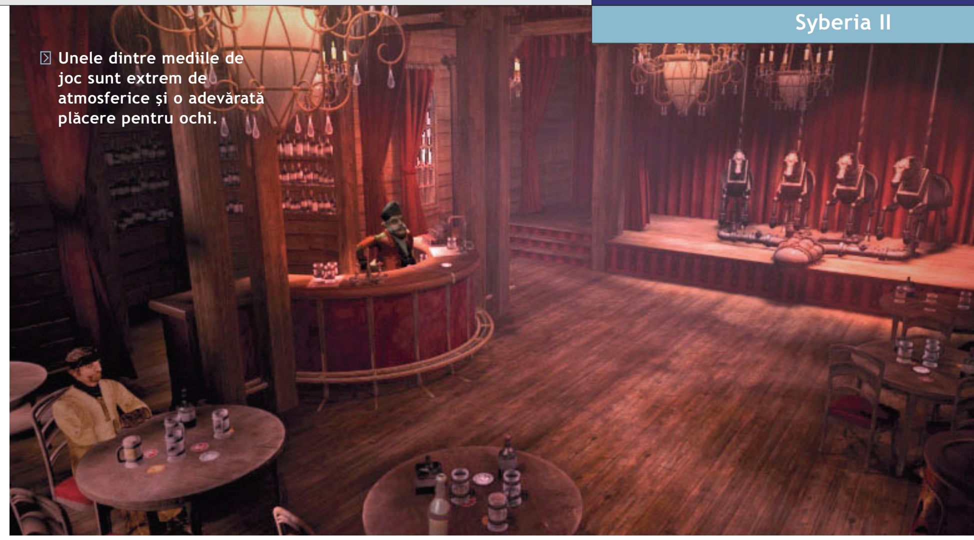
Decorurile 3D prerandate sunt excelente, chiar mai atractive decât cele din prima parte. Avem bălţi care reflectă mediul înconjurător şi fac unde când Kate calcă în ele. Avem ninsoare feerică în mijlocul pustiului rusesc şi urme pe zăpadă. Avem detalii care conferă dinamism lumii jocului, cum ar fi veveriţele care aleargă pe bârne, păianjenii care se ascund prin colţurile întunecoase, zăpada care cade din copaci sau alunecă de pe acoperişurile caselor, păsările care zboară planat în pădure şi altele. Din păcate, aceste detalii impresionează plăcut doar prima oară, ele devenind iritante când le

INGREDIENTUL MINUNE: MAGIA POVESTII

Prima parte din Syberia mi-a fost aproape de suflet pentru că, după cum spunea şi Benoit Sokal, a fost mai întâi o poveste şi apoi un joc. Syberia II continuă aceeaşi poveste, dar, inevitabil, o parte din magie se pierde. Asta nu înseamnă că nu veţi avea parte de momente cu adevărat emoţionante, însă ele sunt mai puţine şi ţin aproape în exclusivitate de secvenţele cinematice. Iar finalul, deşi înduioşător, m-a dezamăgit tocmai prin happy-end-ul atât de evident încă de la început. Prima parte avea farmec tocmai pentru că prezenta o călătorie către un ideal fantastic, teoretic imposibil de atins. În momentul când acel ideal este transformat într-o realitate palpabilă, el îşi pierde aura de mister şi devine banal.

Poate sunt prea pragmatic, însă nu mi s-a părut că Syberia II este o poveste la fel de frumoasă ca prima. Aş fi preferat ca Syberia să rămână un tărâm de vis, pe care doar să ni-l imaginăm.

În plus, finalul lasă în mod iritant întrebări fără răspuns (cine a împrăştiat toate mecanismele din Europa până în Syberia, dacă Hans de-abia acum ajunge la capătul călătoriei, şi, dacă el le-a construit, de ce nu e în stare să le rezolve singur misterele, de exemplu) şi nu încheie satisfăcător decât povestea lui Hans, nu şi pe cea a eroinei noastre, care rămâne în pom, fără nici o finalitate, pentru că producătorii au afirmat că nu va mai exista Syberia III şi deja lucrează la alt joc.

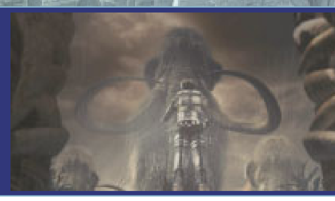

Unele dintre mediile de joc sunt extrem de atmosferice şi o adevărată plăcere pentru ochi.


În frigider, Kate Walker are semnal cu telefonul ei mobil minune.









AVENTURA
"Există şi puzzle-uri interesante, unul sau două cu adevărat creative."

vedeţi fix în acelaşi loc pentru a treia oară, chiar dacă teoretic declanşarea lor este aleatorie. Şi le veţi vedea cu siguranţă de multe ori, pentru că producătorii au o abordare bizară a gameplay-ului. Puzzle-urile sunt adeseori desprinse din context, parcă introduse "din burtă" în lumea jocului, cu soluţii în mare parte neintuitive. Practic, pot fi definite trei mari categorii de enigme: cele în care ştii foarte clar ce trebuie să faci, dar trebuie să parcurgi echivalentul virtual a 20 de kilometri dus-întors ca să ajungi la o componentă/etapă a puzzle-ului (ceea ce devine înnebunitor în mănăstirea din Romansburg, când Kate îmbracă o robă de călugăr şi nu mai poate să alerge), cele în care nu ştii ce să faci pentru că ai ratat un dialog/obiect/locaţie şi, cele mai stresante, puzzle-urile de tip Myst.

Recunosc deschis că nu îmi mai aduc aminte dacă existau astfel de puzzle-uri şi în primul Syberia, dar, dacă au fost, nu m-au scos din sărite şi deci nu mi-au rămas în memorie. Dar în Syberia II, în anumite momente-cheie, trebuie să rezolvi problema unor dispozitive mai mult sau mai puţin mecanice, în majoritatea cazurilor fără nici un indiciu asupra funcţionalităţii mecanismului, reducând întregul proces la un şir frustrant de încercări şi erori, până ce, printr-o minune, descoperi soluţia. Aş da ca exemplu puzzle-ul cu bomboanele gumate moi (magazinul din Romansburg), cel cu caii mecanici din cârciuma din acelaşi oraş, cel cu staţia radio din avion, cel cu locomotiva din sătucul de sub gheţuri şi cel cu cheia de fildeş de la finalul jocului. Le-am rezolvat pe toate la plesneală, după încercări repetate care mi-au mâncat ore întregi din viaţă, petrecute înjurând printre dinţi şi cu comprese reci pe frunte. Nu ştiu nici în momentul de faţă de ce soluţia era respectiva şi nu alta. Şi nici nu mă mai interesează.

Există şi puzzle-uri interesante, unul sau două cu adevărat creative (cel cu şoarecele şi fructul viselor este primul care îmi vine în minte), dar în mare parte jucătorului i se răpeşte chiar şi iluzia că gândeşte el creativ rezolvarea. Există un singur moment în care trebuie să combinaţi două obiecte şi chiar şi atunci jocul le combină singur. Trist.

Scenele cu discuţiile de la fostul serviciu al lui Kate, detectivul trimis după ea, toate aceste amănunte sunt inutile pentru firul poveştii şi de data aceasta chiar aţi putea uita de telefonul celular dacă producătorii nu l-ar introduce cu forţa în poveste, folosind o explicaţie mai mult decât şubredă (Hans l-a adaptat pe automatonul Oscar ca terminal radio). Nici nu vreau să discut despre cum avea eroina semnal în pusta siberiană sau sub gheaţă.

În ciuda unor astfel de inadvertenţe, lumea din Syberia este coerentă şi plină de personaje credibile, realizate cu migală şi dotate cu voci care li se potrivesc ca o mănuşă. Toate dialogurile sunt din nou vorbite, ceea ce nu poate fi decât un lucru bun, în condiţiile date. Muzica este şi ea atmosferică, un companion excelent în aventura magică.

Din păcate, pentru a sumariza, Syberia II nu mai are magia primei părţi, se foloseşte de puzzle-uri iritante, este prea scurt şi, evident, are rejucabilitate zero. Aş fi vrut să vă dau veşti mai bune, dar, din păcate, titlul de faţă este o continuare ca oricare alta. Nu îl recomand celor care n-au jucat prima parte şi am senzaţia că până şi fanii înfocaţi ai Syberia vor fi dezamăgiţi.

Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- \+ povestea îşi păstrează în mare parte magia
- \+ dialoguri vorbite (în continuare)
- \+ un oarecare dinamism adăugat scenelor
- − introducerea unor puzzle-uri neintuitive

JOCURI ALTERNATIVE

Syberia II

Syberia

Broken Sword 3

VERDICT XTREMPC

Un epilog dezamăgitor **7**



Unii dintre monştrii de pe la jumătatea jocului sunt o adevărată provocare.



Efectele de particule dau viaţă confruntărilor aprige.



Deşi mecanica de joc poate părea familiară, Sacred ascunde multe aspecte inovative. Nu toate funcţionează lăudabil însă.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** ASCARON ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** ENCORE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.ASCARON.COM/D/SACRED

SACRED

În sfârşit, Diablo se poate bucura că are un succesor care să trezească interesul fanilor

INTERACTIUNE

- puteţi alege dintre 6 personaje
- vă veţi aventura într-un mediu de joc foarte vast
- puteţi călări pe armăsari de tot felul
- puteţi folosi combo-uri şi atacuri speciale în luptă

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4/16
- **LAN:** 4/16
- **MODEM:** 0

Puteţi juca cooperativ în patru jucători campania principală sau puteţi participa la meciuri hack-and-slash în 16 jucători. Aveţi nevoie de patch-ul 1.5 pentru a juca pe Internet.

SINCER, M-AM SĂTURAT SĂ TOT folosesc termenul de clonă de Diablo. Dar adevărul este că cei de la Blizzard au creat un hack-and-slash RPG atât de bun încât tot ce a urmat nu a fost decât o palidă imitaţie. În teorie, dacă nu şi în practică, Sacred, creat de Ascaron Entertainment, este jocul care se apropie cel mai mult de atractivitatea generată de Diablo şi încearcă, cu destul de mult succes, să se scuture de eticheta de "clonă". Era oarecum de aşteptat, din moment ce producătorii germani au câteva realizări remarcabile în portofoliu: Patrician II, Patrician III, Port Royale.

Toate aceste jocuri au demonstrat o atenţie lăudabilă pentru detaliu şi au beneficiat de o grafică excelentă. Aceste caracteristici sunt valabile şi pentru Sacred, care este poate cel mai atractiv RPG din punct de vedere grafic pe care am avut plăcerea să îl joc. Am unele nemulţumiri în privinţa animaţiei unora dintre personaje (Dark Elf-ul merge de parcă ar avea o coadă de mătură înfiptă în partea dorsală, de exemplu), dar în mare nu am decât cuvinte de laudă pentru grafică. Decorurile sunt prerandate cu detalii meticuloase (apa este chiar de apreciat), schimbările de arme sau armură sunt vizibile imediat în înfăţişarea personajului, efectele meteorologice sunt şi ele bine realizate, iar efectele speciale de particule sunt spectaculoase atât cât trebuie.

Cele şase personaje, din care puteţi alege unul să vă reprezinte, încep fiecare dintr-un alt loc, dar apoi firele narative converg într-o intrigă comună. Este interesant că, atunci când vizitaţi cu un personaj locurile în care în mod normal trebuie să apară celelalte, aveţi ocazia să intuiţi prezenţa lor sau chiar să le observaţi în acţiune (casa vampiriţei sau cercul de piatră în care dă testul battlemage-ul).

Povestea în sine este banală, salvată oarecum de secvenţele cinematice de o calitate peste medie (chiar dacă nu se apropie de filmuleţele superbe din Diablo II). Acţiunea se reduce la un şir fără sfârşit de lupte, pentru că inamicii se respawnează pentru a vă menţine treaz interesul în periplul prin mediul de joc de dimensiuni impresionante. Călătoria nu vă este întreruptă de timpi de încărcare, însă ţineţi cont că la zoom out maxim aveţi nevoie de peste 512MB de RAM, dacă nu vreţi ca harddisk-ul să mestece mărunt la swap.

Interfaţa este intuitivă şi am apreciat în mod deosebit cercurile care apar sub personaj şi inamicii săi, ilustrând "viaţa" de care mai dispun. În plus, jocul nu se reduce la un festival de click-uri, ca în cazul Diablo. Pentru a ataca, faceţi click stânga pe un personaj şi ţineţi apăsat, apoi mişcaţi cursorul dacă vreţi să atacaţi un adversar din vecinătate. Acest sistem suferă de o oarecare imprecizie şi latenţă iritantă, însă nu este o piedică în fluxul jocului. Pathfinding-ul însă are uneori mari probleme, ceea ce este iritant în cazul unui joc în care trebuie să vă plimbaţi extrem de mult.

BUG-URI SI EXPLOIT-URI

În cazul oricărui gen complex, cum este RPG-ul, potențialul bug-urilor de gameplay este mult mai mare decât în cazul unui FPS, de exemplu. Sacred este un exemplu perfect pentru această afirmație, sistemul de misiuni secundare fiind mai plin de bug-uri decât șvaițerul de găuri. Misiuni care nu pot fi terminate sau care sunt terminate înainte să le primiți, toate acestea sunt la ordinea zilei. Bug-ul care m-a scos cel mai rău din sărite a fost cel dintr-o misiune în care trebuia să recuperez băiețelul pierdut pentru o mamă disperată. Întâmplător, l-am recuperat înainte să primesc misiunea de la mamă (nu că ar avea vreo importanță), dar din cauza pathfinding-ului defectuos l-am pierdut pe drum până să ajung la destinație. Când am vorbit cu mama însă, mi-a mulțumit că l-am salvat și mi-a dat o recompensă. Din nefericire însă, portretul băiețelului nu mi-a mai dispărut de pe ecran și a rămas acolo până la sfârșitul jocului. Faci femeii un bine și uite cu ce te alegi!

Din lipsă de spațiu, mă voi referi la cele mai evidente exploit-uri (feature care poate fi abuzat în folosul jucătorului, asemănător cu un cheat): este vorba de o abilitate specială a Dark Elf-ului, numită Battle Fog. Aceasta creează o ceață în locul în care este activată, iar adversarii prinși în ceață nu mai atacă și stau ca proștii să fie loviți. Merge pe orice inamic, de la un goblin amărât până la un dragon mare cât casa. E inutil să mai adaug că abilitatea se "reîncarcă" înainte să i se termine efectul, astfel că poate fi folosită de oricâte ori vreți. Poate este amuzant pentru unii, chiar plăcut, dar mie mi s-a părut că scade mult din plăcerea jocului.

Deși nu știu dacă este un exploit, trebuie să menționez că economia jocului este la pământ. Am ajuns să am peste 600.000 de unități monetare, în condițiile în care cel mai scump obiect disponibil costa maxim 50.000. Asta, evident, datorită monștrilor care tot făceau respawn și mă recompensau pentru uciderea lor și datorită item-urilor culese și vândute. Este cel puțin enervant să ai un munte de bani și să nu ai ce să cumperi. Plus că obiectele din magazine sunt în majoritatea cazurilor mai slabe decât ce găsiți prin catacombele din joc.







RPG

"Evoluția personajului este tratată destul de bizar: caracteristicile cresc automat și primiți doar un singur punct per nivel, pe care îl puteți folosi unde doriți."

INGREDIENTUL MINUNE: ADAUGIRI INUTILE

Ceea ce scoate în evidență Sacred din clica de clone de Diablo este un număr de elemente relativ originale, dintre care aș menționa caii, ce pot fi călăriți, nu sunt doar animale de povară, cum era catârul din Dungeon Siege, și sistemul de combo-uri.

Dar, deși acestea par atractive la început, după ce intrați în miezul jocului, își dovedesc inutilitatea. Într-adevăr, sunt niște concepte interesante, care ar fi făcut ca jocul să aibă un succes mult mai mare dacă ar fi fost folosite mai bine. Din păcate, situația nu este de așa natură.

Călăritul vă scutește de plictiseala parcurgerii unor bucăți considerabile ale mediului de joc și vă permite să scăpați cu fuga de unele grupuri de inamici. Dar, atât timp cât sunteți călare, abilitățile de luptător ale personajului sunt semnificativ limitate. În plus, până nu descoperiți tasta de culegere automată a obiectelor, trebuie să descălecați ca să adunați ce pică din inamicii uciși. Calul are prostul obicei să se bage unde nu trebuie și, deși în majoritatea cazurilor inamicii nu îl atacă decât dacă sunteți călare pe el, se va întâmpla ca animalul să dea ortul popii tocmai când vă este lumea mai dragă și să vă lase la 10 minute de mers pe jos până la cel mai apropiat oraș, de unde puteți cumpăra alt cal. Concluzia: este contraindicat să aruncați puncte aiurea pe skill-ul de călărie, chiar dacă veți blestema mersul pe jos.

Pe urmă, sistemul de combo-uri, care permite asocierea unor lovituri speciale (până la patru) care apoi pot fi declanșate prin apăsarea unei singure taste. Deși în teorie pare utilă, această opțiune necesită numeroase experimente pentru a găsi o combinație de lovituri care să se succeadă cum trebuie și să fie și folositoare. Activitate pe care o vor întreprinde doar cei cu foarte mult timp liber și răbdare din belșug. Concluzia 2: am dus trei personaje până la nivelul 30, fără să folosesc combo-urile și fără să le simt lipsa.

Evoluția personajului este tratată destul de bizar: caracteristicile cresc automat și primiți doar un singur punct per nivel, pe care îl puteți folosi unde doriți. Restul varietății ar trebui să fie dat de skill-uri și combat arts, însă acestea se suprapun destul de mult de la un personaj la altul. Vampirița și seraphima (personajul angelic) sunt evidențiate de producători ca experiențe aparte și, deși nu sunt întru totul de acord, nu pot nega că nu sunt mai interesante decât celelalte.

Rejucabilitatea este asigurată de prezența unui număr mare de niveluri de dificultate: bronze, silver, gold și platinum, cele mai "periculoase" oferind satisfacții mai mari, cu obiecte mult mai valoroase. Iar, dacă single player-ul nu vă mai încântă, puteți încerca experiența multiplayer, atât în LAN, cât și pe serverele Ascaron, care funcționează similar Battlenet.

Adrian Dorobăț



EVALUARE GENERALA

- \+ grafică excelentă
- \+ mediu de joc vast
- − bug-uri și exploit-uri
- − pathfinding defectuos

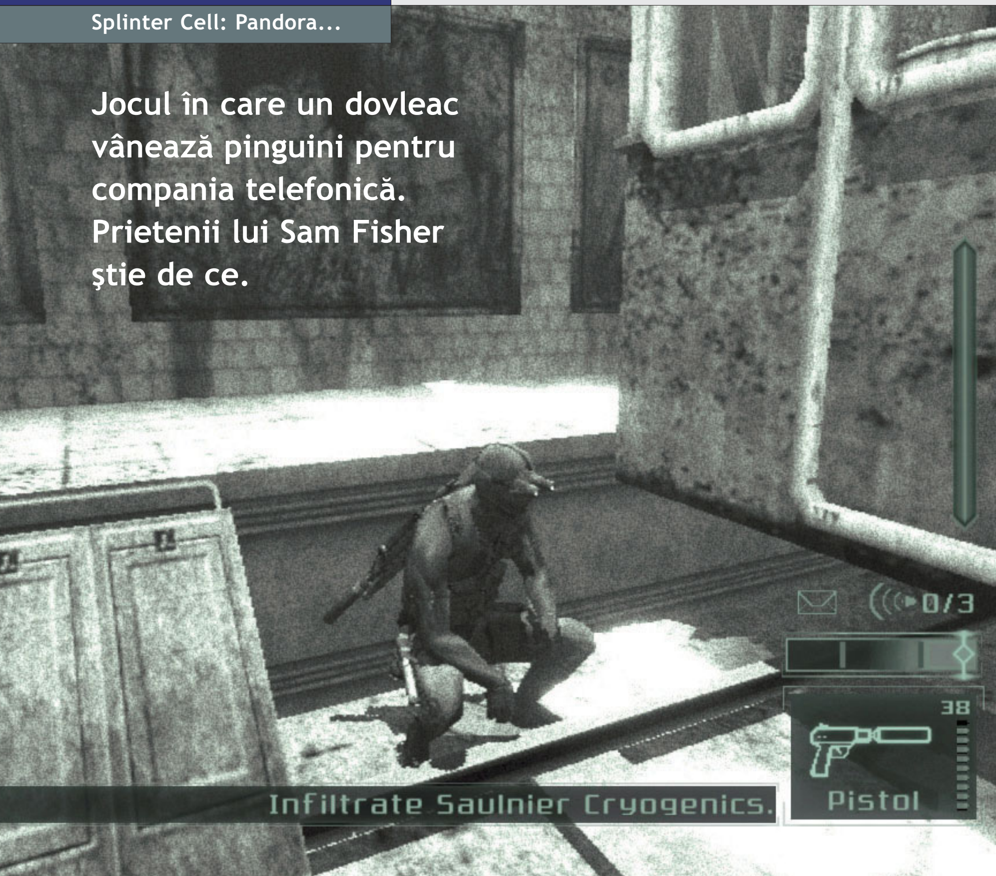
JOCURI ALTERNATIVE

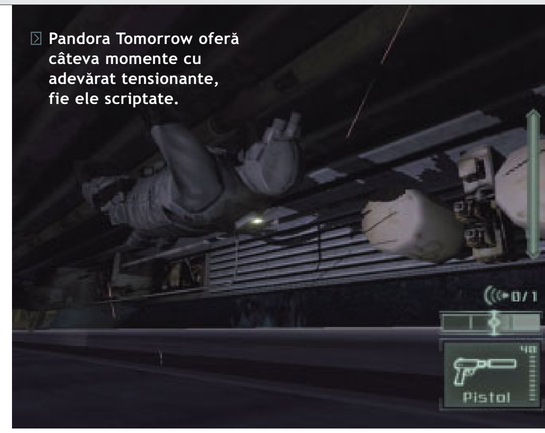
- Sacred
- Diablo II
- Divine Divinity

VERDICT XTREMPC

Acceptabil, în lipsă de altceva **7**

Jocul în care un dovleac vânează pinguini pentru compania telefonică. Prietenii lui Sam Fisher ştie de ce.





Pandora Tomorrow oferă câteva momente cu adevărat tensionante, fie ele scriptate.



Junglă ca în Metal Gear Solid 3. Metoda de furişare este puţin diferită.

PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.SPLINTERCELL.COM

SPLINTER CELL: PANDORA

Una dintre puţinele continuări care reuşeşte să se ridice deasupra originalului

INTERACTIUNE
- noi mişcări acrobatice
- noi gadget-uri
- mod multiplayer
- reclame la Sony Ericsson

SISTEMNECESAR
- **Procesor:** Pentium IV 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER
- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

ÎN MOD PARADOXAL, PRIMUL Splinter Cell nu mi-a creat o impresie atât de plăcută. Sigur, am fost impresionat în rând cu alţii de grafica excelentă, de mecanica de joc ce amesteca în egală măsură acţiunea cu furişatul printre umbre şi de carismaticul personaj principal. Dar lipsa unui "ceva" greu de definit m-a făcut să nu îl apreciez atât de mult.

În contextul unei penurii de jocuri cu adevărat interesante, Pandora Tomorrow nu putea să fie altfel decât binevenit. Dar recunosc că am fost puţin surprins când am descoperit că această continuare, mai curând un add-on decât trecerea la Splinter Cell 2, reuşeşte să îşi depăşească în toate privinţele predecesorul.

În primul rând, povestea este mai antrenantă şi parcă mai puţin influenţată de umbra apăsătoare a numelui Tom Clancy de pe "frontispiciul" jocului, ceea ce mă face să bănuiesc că autorul canadian n-a avut nimic de-a face cu intriga din Pandora Tomorrow. Aflat pe urmele unor terorişti care posedă o metaforică, dar letală cutie a Pandorei - containere cu virusul variolei, pe care intenţionează să îl dezlănţuie asupra americanilor nepregătiţi -, agentul NSA Sam Fisher va călători în Timorul de Est, Franţa, Israel şi va sfârşi de unde a plecat, în Statele Unite.

Grafica depăşeşte şi ea standardele impuse de predecesor şi conturează o lume credibilă, plină de detalii, îmbrăcată într-un joc fascinant de lumini şi umbre. Mediul de joc nu este doar un decor, ci adesea constituie o parte integrantă a gameplay-ului. Genul stealth nu a mai avut parte de o asemenea bijuterie de la Thief 2 încoace şi adesea linia dintre cele două jocuri pare să se şteargă în mintea mea şi pândarul din umbră devine un

RECLAMA, SUFLETUL COMERTULUI

Pandora Tomorrow marchează un nou pas pe drumul care duce la transformarea jocurilor într-un vehicul pentru reclamă. Datorită unui parteneriat între Ubisoft şi Sony Ericsson, veţi avea ocazia să observaţi cum producătorii au integrat în intriga jocului două terminale mobile: un smartphone P900 şi un celular cu cameră foto (T630). Seria Splinter Cell avea antecedente în această direcţie, primul joc scoţând în evidenţă produsele Palm.

Nu ştiu alţii cum sunt, dar mie mi s-a părut puţin deranjantă această invadare cu reclame a unui spaţiu virtual pe care speram să nu îl văd poluat cu anunţuri. Terminalele ca terminalele, dar faptul că în meniul principal in-game scrie mare Sony Ericsson cam sare iritant în ochi. Mai urmează să îl vedem pe Sam Fisher recomandând o marcă de cereale, care, servite în fiecare zi copiilor, îi pregătesc pentru meseria de agent secret atunci când cresc mari.

INGREDIENTUL MINUNE: MULTIPLAYER

Dacă pentru unii campania single player din Pandora Tomorrow ar putea fi considerată un simplu add-on, noul mod multiplayer nu poate fi în mod clar trecut cu vederea.

Acesta propune un original sistem de joc 2 la 2 (sau 1 la 3, dacă vă considerați în stare), în care o parte joacă cu agenți Third Echelon și ceilalți joacă cu mercenari, pe hărți concepute special, cu obiective diferite, în funcție de modul de joc (neutralization, extraction și sabotage). Agenții Third Echelon sunt orientați pe stealth, cu metode de atac silențioase (sugrumarea ca singură modalitate de atac letală), strecurându-se prin umbre și folosind night/thermal vision, pe când mercenarii au mitraliere de asalt, pot pune mine și alarme pe pereți și, spre deosebire de agenți, joacă într-o perspectivă first person.

Practic, modul multiplayer emulează experiența single player, obligând jucătorii să intre în anumite roluri, apoi să le schimbe între ei. Din motive bizare, funcționalitatea tastelor se schimbă între single player și multiplayer, astfel că aveți nevoie de o readaptare.

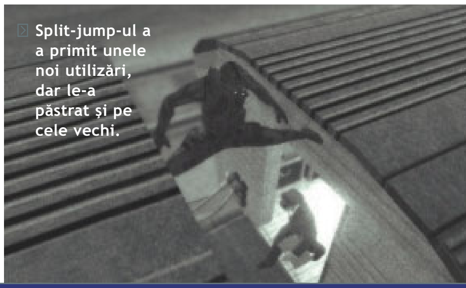
Modul multiplayer este chiar atractiv, inovator și echilibrat, dar este subminat de probleme tehnice (parțial rezolvate în primul patch apărut) și de probleme de etică și educație a jucătorilor. Spawn-killing-ul este o problemă în jocurile cu persoane necunoscute de pe net, iar trișorii încep încet-încet să apară cu tot cu suportul PunkBuster. Dar, odată ce problemele vor fi rezolvate, jocul are șanse să atingă succesul pe care l-a avut Rainbow Six.



Sam Fisher este un personaj care dă sentimentul de putere controlată și grație letală.


Tehnologia de ultimă generație în acțiune. Microfonul cu rază laser interceptează convorbirile de la distanță.




Split-jump-ul a a primit unele noi utilizări, dar le-a păstrat și pe cele vechi.

TOMORROW

ACTIUNE

"Genul stealth nu a mai avut parte de o asemenea bijuterie de la Thief 2 încoace și adesea linia dintre cele două jocuri pare să se șteargă."

Garret mai avansat tehnologic, cu scopuri ceva mai patriotice. Ajutat de sistemul de quicksave/quickload și de noul sistem de ochire cu laser al pistolului, mi-am propus să termin fiecare nivel fără să dau alarma și eliminând cât mai mulți inamici posibil. Cu excepția cazurilor în care nu aveam voie de la stăpânire să folosesc metode letale de eliminare, pot spune că am reușit să mă descurc, în multe cazuri din prima încercare.

Pe lângă tensiunea furișării prin umbră și puseul de adrenalină dat de eliminarea inamicilor, Splinter Cell: Pandora Tomorrow își face datoria în a oferi momente memorabile, în special în nivelul cu trenul care călătorește de la Paris la Nisa. Drumul pe sub trenul în mișcare și brusca "confruntare" cu un tren care vine din direcția opusă tocmai când atârnați pe la geamurile unui vagon cu teroriști nu sunt experiențe recomandate celor bolnavi de inimă.

Sam Fisher este un erou la fel de atractiv ca întotdeauna, cu replici pline de sarcasm care fac deliciul rarelor momente de dialog din joc, cu un model mai detaliat și noi mișcări acrobatice în repertoriu.

Este vorba de split-jump-ul între două ziduri apropiate, care a fost modificat, mișcarea fiind acum mai puțin în stilul șpagatului pe două scaune al lui Mircea Badea și mai mult încadrată în atitudinea ce sugerează forță letală și grație ale lui Fisher. Vă puteți schimba peretele de care vă sprijiniți și puteți ajunge cu puțin efort la o margine mai înaltă de care vă puteți agăța pentru a vă continua ascensiunea. O mișcare nouă este întoarcerea SWAT, care funcționează atunci când sunteți lipit de zid, simplificând trecerea prin fața unei uși sau a unui gang strâmt, fără să îi alerteze pe inamici.

Gadget-urile sunt folosite ceva mai inovator, dar în mare parte impresia că sunteți forțați prin design să le utilizați poate deveni puțin iritantă. Și, dacă tot suntem la capitolul iritare, AI-ul inamicilor este unul dintre puținele motive de frustrare din joc. Deși încorporează o oarecare varietate în strategiile abordate (după un quickload acționează diferit în patrularea dintr-o cameră, de exemplu), inamicii din Pandora Tomorrow par un fel de pinguini dresați față de adversarii din Metal Gear Solid, de exemplu. Este destul de greu să te menții în tensiune când știi că, în caz de alarmă, inamicii se adună ciucure peste tine, se calcă unii pe alții în picioare și sfârșesc cu arma în nasul tău, împușcându-te în nas de la zece centimetri. În contraechilibru sunt momentele care adaugă tensiune, ca atunci când un terorist aprinde lanterna pentru a te căuta în bezna și tu încerci disperat să prevezi unde se va uita în momentul următor (moment de vârf în multiplayer) sau atunci când declanșezi fără să vrei o mină și explozia te face să salți cu tot cu scaun (mai ales dacă ai căștile pe urechi).

În momentul în care încetezi să privești Pandora Tomorrow ca pe un joc de acțiune și îl vezi mai curând ca un amestec de strategie și aventură, un set de probleme logice împachetate într-un ambalaj apetisant și coerent din punct de vedere narativ, jocul capătă noi valențe ludice și devine una dintre cele mai interesante experiențe din ultima vreme.

Dacă este să pun punctul pe i, cred că Thief 3 și Metal Gear Solid 3 au un competitor puternic încă de pe acum.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- + grafică impresionantă
- + sunet imersiv
- + acțiune tactică de elită
- − AI scriptat

JOCURIALTERNATIVE

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Splinter Cell

Thief 2

VERDICTXTREMPC

O experiență plăcută **8**



Familiaritatea este şi cel mai mare avantaj şi cea mai mare problemă pentru Condition Zero.



Boţii se comportă de multe ori chiar mai bine decât jucătorii umani.



Un titlu la care au lucrat de-a lungul timpului patru companii (fără a lua în considerare Valve), dar care este totuşi sărac în conţinut.

PREŢ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** TURTLE ROCK • **PUBLISHER:** VIVENDI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CS-CONDITIONZERO.COM

COUNTERSTRIKE: CONDITION

O altfel de întoarcere la origini

INTERACTIUNE

- campanie offline ce cuprinde 18 dintre hărţile de multiplayer ale jocului
- 10 misiuni suplimentare de single player, păstrate dintre cele 20 create iniţial de Ritual Entertainment

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 96MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

ÎN SFÂRŞIT! DUPĂ CÂŢIVA ANI DE strădanii intense, după zeci de amânări, schimbări de direcţie şi de producător, la finalul unei lungi perioade de aşteptare, care ne-a făcut să ne întrebăm dacă mai vine vreodată şi în ce stare o să fie atunci când o să vină, CounterStrike: Condition Zero este aici. Acum, că am scăpat de grija ce ne măcina sufletele şi ne înnegrea zilele, putem din nou să respirăm uşuraţi şi să revenim la preocupările noastre obişnuite (aşteptatul lui Duke Nukem Forever, de exemplu). Putem şi să ne apucăm să îl jucăm, este adevărat, dar acesta este un aspect mai puţin relevant, odată ce, oricum, de jucat îl puteam juca şi până acum. CounterStrike există de o groază de timp, iar Condition Zero în nici un caz nu îl reinventează, ci doar îl şlefuieşte pe ici, pe colo şi îl face interesant şi în single player, prin introducerea unui tip de bot mai competent decât cele disponibile anterior.

Iniţial, urma să existe o campanie single player în toată regula, care ar fi trebuit să îi îngrijoreze în mod serios pe producătorii lui Rainbow Six şi ai altor FPS-uri bazate pe lupta împotriva terorismului, dar ea s-a pierdut pe undeva pe traseul Rogue-Gearbox-Ritual. Incapacitatea celor trei producători de a realiza o campanie decentă este absolut şocantă, la fel ca decizia celor de la Valve de a muta proiectul de la un producător la altul în mai multe rânduri. Versiunea realizată de Ritual chiar părea la un moment dat că va fi cea definitivă, ajungând până la stadiul de a fi trimisă spre fabrică, dar multiplicarea sa a fost oprită în ultima clipă. Din ea au fost păstrate în cele din urmă doar zece misiuni grupate sub titulatura "Deleted Scenes", pentru ca nu cumva jucătorii să îşi închipuie că pe ele au dat banii. După o tentativă de a juca măcar câteva dintre aceste misiuni, pot afirma cu mâna pe inimă că ele nu meritau să fie şterse numai cu numele, ci ar fi trebuit să fie eradicate complet, chiar dacă asta ar fi însemnat să fie

INGREDIENTUL MINUNE: COUNTERSTRIKE

La atât de mult timp de la prima sa apariţie, conceptul pe care se bazează CounterStrike nu mai impresionează pe nimeni, mulţi fiind chiar convinşi că reţeta a fost perfecţionată de alte jocuri şi că cei ce au rămas fani CS o fac din conservatorism. În realitate însă, conceptul este încă solid şi aproape imposibil de îmbunătăţit, reuşind să ofere realism fără a afecta jucabilitatea, să fie complex fără a fi greu de învăţat şi să fie interesant atât pentru cei ce se joacă ocazional, cât şi pentru cei ce investesc foarte mult timp în această ocupaţie. De aceea, singurele titluri care îl pot concura sunt cele care nu încearcă să îl imite, ci se bazează pe un concept original, aşa cum a fost la vremea lui Battlefield 1942 (care, la rândul său, a provocat apariţia unei avalanşe de clone).

SAGA CONDITION ZERO

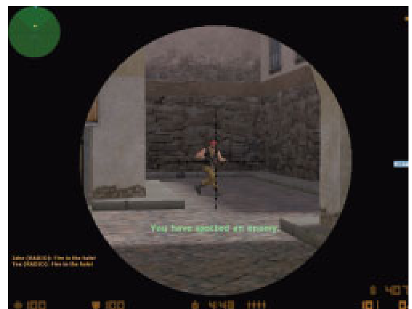
Deși nu este singurul titlu care a avut un proces de producție prea lung și plin de probleme, Condition Zero le întrece pe toate, cel puțin în ceea ce privește numărul de întorsături de situație (în privința duratei nu se poate compara cu Duke Nukem Forever, la care se lucrează de șapte ani deja). Inițial, el trebuia să fie dezvoltat de Rogue Entertainment, dar, după numai două luni, cei de la Valve s-au răzgândit. Motivul a fost plecarea unuia dintre oamenii importanți de la Rogue, fără de care s-a considerat că producția nu poate continua. În primă instanță s-a anunțat că jocul va fi produs de una dintre echipele interne ale Valve, dar, în cele din urmă, s-a apelat la Gearbox Software, care produsese și add-on-urile lui Half-Life. Aici Condition Zero a zăbovit mai mult, dar se pare că nu cu folos. Fără nici o explicație oficială, el a fost mutat în curtea celor de la Ritual, unde se părea că va face ultimul popas. Varianta realizată acolo a ajuns chiar să fie trimisă spre mai multe reviste de specialitate, notele acestora fiind, se pare, principalul motiv pentru care s-a renunțat la ea, chiar dacă jocul fusese declarat "gold". Condition Zero, așa cum este el acum, a fost realizat în aproximativ trei luni de Turtle Rock Studios, o echipă care numără doar patru oameni.



Grafica a fost îmbunătățită puțin, hărțile beneficiind acum de un nou set de texturi.









ZERO

ACTIUNE

"Modul de single player este acum tot bătrânul CounterStrike, doar că este jucat alături de boți."

dizolvate în acid și apoi arse în focurile veșnice ale Iadului (de fapt, dacă nu este prea târziu, mă ofer voluntar pentru această misiune). Ați putea să credeți că exagerez, dar nu are rost să vă faceți nici o iluzie. Misiunile respective sunt chiar atât de îngrozitoare. Toate problemele de care FPS-urile de slabă calitate au suferit de la începutul timpurilor până în ziua de azi sunt prezente aici, într-un pachet foarte dens și imposibil de înghițit: mulți dintre inamici apar din senin în momente prestabilite, de multe ori în spatele jucătorului, focul armelor nu are nici un efect vizibil asupra adversarilor înainte ca aceștia să moară, AI-ul este absolut lamentabil, iar aspectul grafic nu se ridică nici măcar la nivelul lui Half-Life.

Aparențele au fost salvate în cele din urmă de Turtle Rock Studios, care a venit cu o soluție mult mai simplă. Modul de single player este acum tot bătrânul CounterStrike, doar că este jucat alături de boți, iar hărțile ce pot fi parcurse într-o manieră semiliniară au și câteva obiective suplimentare. Acestea variază dramatic, în funcție de nivelul de dificultate. Pe cel normal sunt destul de rezonabile, presupunând, de exemplu, câștigarea unei runde în doar 75 de secunde, eliminarea a patru inamici cu o anumită armă ori salvarea unui anumit număr de ostatici. Pe cel mai dificil însă, pe lângă faptul că boții trag mai precis, obiectivele cer și ele mai multă abilitate. Astfel, vi se poate cere să câștigați o rundă în doar 45 de secunde ori să eliminați cel puțin un inamic ce a fost orbit în prealabil cu un flashbang.

Nu sună foarte impresionant și, din unele puncte de vedere, nici nu este. Dar, paradoxal, am jucat această campanie cu o reală plăcere, ceea ce dovedește că, dincolo de nervii provocați de legiunile de trișori ce au împânzit Internetul și de blazarea care a intervenit odată cu trecerea timpului, CounterStrike este totuși un concept genial. El își merită fără îndoială locul în galeria celor mai bune jocuri de multiplayer din toate timpurile și, măcar pentru că ne reamintește acest lucru, Condition Zero merită apreciat.

La această reușită contribuie și AI-ul boților, care a fost adaptat foarte bine la necesitățile jocului. Ei cunosc atât tacticile specifice fiecărei hărți, cât și cum să se comporte în anumite situații. După ce îl elimină pe purtătorul bombei, de exemplu, nu părăsesc zona, ci se plasează în așa fel încât să poată elimina teroriștii care vin în căutarea acesteia. Un alt merit foarte mare este faptul că știu să comunice. Ei anunță când întâlnesc un inamic și precizează unde se întâmplă asta sau dacă este vorba despre purtătorul bombei, având chiar inspirația de a spune nu numai unde este bomba atunci când aceasta a fost amorsată, ci și unde nu este, pentru a-și trimite coechipierii într-o altă locație.

Campania nu include toate hărțile existente și nu poate fi jucată decât de partea antiteroriștilor, dar există și posibilitatea de a juca oricare dintre hărți alături de boți, fără restricții sau obiective suplimentare. Rămâne însă faptul că foarte puțin din ce oferă Condition Zero este cu adevărat nou, partea de multiplayer fiind disponibilă gratuit ca mod pentru Half-Life. Dacă sunteți încă pasionați de CounterStrike și simțiți că aveți nevoie de ceva antrenament înainte de a vă avânta pe Internet sau v-ați săturat să căutați un server fără trișori, Condition Zero este exact ceea ce doriți. Altfel, el nu prea are cu ce vă atrage.

Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

CounterStrike: Condition Zero

Rainbow Six 3: Raven Shield

Battlefield Vietnam

EVALUAREGENERALA

+ boți inteligenți și adaptați la cerințele jocului
- foarte puțin conținut ce nu poate fi obținut gratuit de cei ce dețin Half-Life

VERDICTXTREMPC

Un joc bun, dar despre care cu greu se poate spune că este nou **7**

FABULA CU CERB

Fabulă - o narațiune ficțională moralizatoare, ce are adesea drept personaje animale care vorbesc și acționează asemenea oamenilor.

***

Ursul și iepurașul mergeau agale pe potecă.
- Și cum zici că se cheamă chestia la care mergem? întrebă iepurașul pe care întâmplător îl chema Pandele.
- CERB, zise ursul, pe care intenționat îl chema Jorj. E cel mai tare târg de calculatoare din pădure. Mă mir că nu știi de el, că se ține în fiecare an.
- Băi ursule, mă lași, numa' calculatoare visezi! Mai bagă și tu altă piesă, că asta s-a fumat. Mai bine mă duc pe Mall-ul apei, să agăț gagici.
- Păi știi ce gagici bune sunt la CERB la standuri? Numa' una și una...
- Și de ce nu zici așa, puiule?! Mergem la CERB atunci, ne mai clătim ochii, vedem blăniță, poate facem rost și de un număr de telefon...
- Fii atent, a înnebunit lupul! îl întrerupse Jorj pe Pandele cu un ghiont bine plasat.
Într-adevăr, în poienița prin care tocmai treceau lupul înfuleca iarbă cu o vădită satisfacție.
- Alo, șefu, fluieră Pandele să-i atragă atenția. Ce-ai, nu ți-e bine?
Lupul tresări și le făcu semn să se apropie.
- N-o să vă vină să credeți ce mi s-a întâmplat. Treceam din întâmplare pe lângă bucătăria de la fast-food-ul din poiana CERB și când m-am uitat pe geam am văzut ceva ce m-a lăsat țeapăn. Vaca își tăia unghiile și, la sfârșit, marmota le amesteca cu soia și le împacheta în staniol. Să fie clar, eu nu mai mănânc hamburgeri sau mici.
- Hai mă, fii serios!
- Pe cuvânt.
Pandele ridică din umeri.
-Așa o fi, că prea o zici cu foc. Haida, bre, că se face seară, îl trase pe urs de blană.
- Chiar, mă ursule, știi că au scos ăștia bere cu numele tău? întrebă Pandele.
- Știu bancul, mă lași?
Ajunse la intrarea în expoziție, cele două personaje fură întâmpinate de o mulțime de gaițe împrăștiate pe crengile copacilor, care le aruncau în cap pliante de toate felurile. Pandele și Jorj nu mai știau cum să se ferească de ploaia colorată de hârtii și hârtiuțe, așa că începură să se grăbească către poiana principală, în care erau aranjate toate standurile, sosind aproape în fugă. Elanul le fu însă curmat brutal când văzură ce forfotă de vietăți umplea expoziția, călcându-se în picioare în spațiul dintre standuri.
- Băi, ești copac, se ofticã iepurașul, ce e aici, bar de negri?
Odată intrat în aglomerație, era aproape imposibil să mai controlezi direcția de înaintare, mergeai încotro te ducea șuvoiul. Nu e de mirare că cei doi se treziră la un moment dat în fața unei mașinării negre cu un design interesant, vegheată de un pinguin.
- Bună ziua, mă numesc Nae, spuse pinguinul. Dacă doriți vă pot prezenta sistemul de răcire Aburrece. Special creat pentru cei cărora le place să experimenteze și să împingă performanțele calculatorului până la limită, sistemul Aburrece, venit direct de la Polul Nord, ține procesorul și restul componentelor la o temperatură de minus cincisprezece grade Celsius.
- Repede, fă-te mic! îl înghionti ursul pe iepuraș. Acesta îl măsură de jos în sus cu o privire încruntată și îi trase un cot în picior.
- Îți arde de glume, ce-ai?
- Vine porcușorul isteric! Fă-te mic, să nu ne vadă, că altfel nu mai scăpăm de el toată ziua.
Cei doi se furișară după un copac din poiană, dar ca un făcut, porcușorul isteric se îndreptă chiar spre acel stand.
- Bună ziua, mă numesc Nae, spuse pinguinul. Dacă doriți vă pot prezenta sistemul de răcire Aburrece. Special creat pentru cei cărora le place să experimenteze și să împingă performanțele calculatorului până la limită, sistemul Aburrece, venit direct de la Polul Nord, ține procesorul și restul componentelor la o temperatură de minus cincisprezece grade Celsius.
- Aici scrie 6 grade! zise porcușorul isteric.
- E mai cald în expoziție astăzi și am folosit cuburile de gheață pentru Coca-Cola, se scuză pinguinul.
- Comentezi?!! răcni porcușorul isteric. Și voi doi, ce vă tupilați pe după piersic?! își îndreptă el atenția către Pandele și Jorj.
Jorj privi atent la copacul al cărui trunchi îi ascundea parțial și încercă să remedieze eroarea evidentă:
- E un ulm.
- Ești retard! îl gratulă porcușorul isteric. Ia ține-te de asta, zise, pasându-i ursului o pungă plină ochi cu pliante. Eee, ia uite, când ai ceva în mână parcă nu mai ești așa retard. Hai, hai, că azi e program redus și nu vreau să se dea ceva gratuit fără mine.
Jorj îl privi disperat pe Pandele, care ridică din umeri și se puse în mișcare. Pentru a se opri la câțiva metri mai încolo în standul patronat de mistreț.
- Blănițăăă! zise Pandele bâțâindu-se pe loc. Maaaamă, ce blănițăăă!
Trei veverițe sprintene dotate de la natură cu atribute apetisante împărțeau pungi cu sigla firmei trecătorilor. Chiar dacă iepurașul nu era tocmai trecător, ci mai mult stătea cuier în mijlocul standului, una dintre ele se apropie și îi plasă o pungă în mână.
- Sărumâna blăniță! Ăă, domniță! tresări iepurașul. Ne vedem după program?
Veverița nu răspunse, dar îi făcu cu ochiul. Sau cel puțin așa va susține iepurașul, când cu un ochi umflat și un picior în ghips le va povesti amicilor cum a așteptat-o după program și a descoperit că avea deja un prieten: unul dintre frații Jderi care era campion la judo. Ceilalți doi erau campioni la snooker, respectiv patinaj viteză. Ceea ce este puțin irelevant și constituie altă poveste, pe care, cu voia domniilor voastre, o vom povesti altădată.
Ceva mai departe de zona unde rămăsese înțepenit iepurașul, porcușorul isteric ocupase un calculator la standul unei firme de telefonie mobilă. Asistat de Jorj, se apucă să navigheze pe Internet, în timp ce în fundal un bursuc susținea o prezentare lipsită de interes. Un arici cu papion, reprezentant al firmei proprietare a standului, se apropie politicos de porcușorul isteric și îl inoportună delicat:
- Chm, chm, nu vă supărați...
- Nu mă supăr, replică porcușorul isteric.
- Ce faceți aici?
- Mă uit la poze cu femei goale! zise porcușorul.
- Știți, n-aveți voie să folosiți ca să transferați pornografie de pe Internet...
- Le-am adus de-acasă! răcni porcușorul. E vreo problemă, Gogule?!
Ariciul se retrase decis să se întoarcă cu forțele de ordine, motiv pentru care ursul Jorj îl înhăță pe porcușorul isteric și îl dirijă spre un alt stand. Mare greșeală, pentru că acolo tocmai avea loc un concurs.
- Care sunt cele trei caracteristici care fac acest produs să difere de produsele concurenței?! strigă transpirat un dihor pe un podium.
- Eu! răcni porcușorul isteric înfigându-se în mulțimea de curioși din fața scenei ad-hoc. Eu, eu, eu!
- Eu ce?! se miră dihorul.
- Tricou! Mie! se isteriză porcușorul. Animalele din jur începură să ia distanță, ca și cum ar fi auzit ticăitul unei bombe cu ceas.
Dihorul privi nedumerit la tricoul pe care îl ține în mână.
- Păi și răspunsul la întrebare?
- Răspunsul e simplu, orice fraier poate să ți-l dea.
- Păi, dați-mi-l atunci?!
- Adică ce, buei, mă faci pe mine fraier?! Produsul vostru are tricou, produsul vostru are șapcă, produsul vostru are pix și mouse pad. Vreau! Dă-mi!
Jorj avea mari dificultăți în a-l reține pe porcușor, care mai avea puțin și se cățăra pe scenă. Sesizând și el amenințarea, dihorul aplică o schimbare de strategie.
- Pentru că nimeni nu s-a oferit să răspundă, vom oferi premiile în sistemul "grămada cere vârf". Eu mă voi întoarce cu spatele și le voi arunca, iar cine le prinde, ale lui să fie.
Acestea fiind zise, dihorul se întoarse cu spatele și aruncă tricoul, șapca și mouse pad-ul peste umăr.
Urmă un scurt moment de haos, mixat cu îmbrânceli, țipete și urlete. La finalul celor câteva secunde, porcușorul isteric strângea gâfâind la piept toate premiile oferite, plus încă două-trei obiecte care în mod sigur aparținuseră altcuiva înainte.
- Ale mele! răcni el. Ale mele, toate ale mele!
Jorj îi trozni o scatoalcă după ceafă...
- Mi-ai smuls blană! Și m-ai călcat pe picior! De două ori!
- Ești vraiște, ridică din umeri porcușorul. Parcă ai fi copil mic, "au, mama, mi-a intrat Dero la bubă". Uite, ia de-aici o șapcă și-ți trece.
La standul XtremPC iepurașul se fotografia la greu cu două vulpițe cam bosumflate, dar drăgălașe în felul lor portocaliu, în timp ce la umbra standului se strângeau încet-încet membrii forumului XtremPC, pe care Jorj și porcușorul isteric au ținut să îi salute în mod deosebit pe această cale.
După care personajele s-au revoltat și au ieșit în grup organizat la o bere, lăsându-l pe autor fără inspirație. Pe care am băut-o.

GeCube

PUTERE 3D DE LA ATI



2 ani GARANȚIE

MASSIMA POTENZA



GeCube GameBuster RADEON 9800

- Versiuni: Radeon 9800 XT
  Radeon 9800 PRO Extreme
  Radeon 9800 PRO Lite Encore
- Memorie: 256MB DDR II / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI,
  Yager (joc complet pe DVD),
  bundle software
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 9600 XT

- Versiuni: Radeon 9600 XTGU Extreme
  Radeon 9600 XTG
  Radeon 9600 XT
- Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI,
  Yager (joc complet pe DVD),
  bundle software
- Opționale: Video In/Out
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 9200

- Versiuni: Radeon 9200
  Radeon 9200 SE
- Memorie: 128MB DDR / 64MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI,
- Opționale: Bundle software, Video In/Out
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 7000

- Versiuni: Radeon 7000
- Memorie: 64MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI
- Garanție: 2 ani

De vânzare în magazinele:

www.bestcomputers.ro · www.itshop.ro · www.asid.ro · MILLENIUM CENTER www.mcenter.ro · www.shortcut.com.ro · www.intelis.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

unic importator:

SKINMEDIA

Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel: 021-231.50.97
021-231.65.18 / 021-230.07.78; Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro